TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

ŞUBAT 2002 • www.level.com.tr • 2002-02 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 3.850.000TL (KDV Dahil)

SİNAN

U AY 2 CD (DEMO CD'Sİ VE MÜTHİŞ BONUS LEVEL CD'Sİ) VE COMPEX FUAR DAVETİYESİ HEDİYEMİZ!

2CD

BONUS LEVEL CD

Half Life ve Quake 3 için ödül almış Modifikasyonlar, bağımlılık yapıcı 20 oyun, 5 Türk oyununun demosu ve 2002 yılının en iddialı oyunlarının videoları BONUS CD'de

Half Life en sonunda yenildi mi? Cevabı bu sayıda, demosu CD'de

MEDAL of HONOR Allied Assault

RİDEKİLER

.K BAKIŞ
dieval: Total War
tcast 2
n Storm
gic The Gathering Online

C İNCELEME
antis 3
Sturmovik
ropa Universalis 2
thic

ONSOL İNCELEME
ent Hill 2 (PS2)
isted Metal Black (PS2)
rry Potter (PSOne)
ider Man 2 (PSOne)

AM ÇÖZÜM
ization 3
eaver 2

2001'İN EN İYİ OYUNLARI

Geçtiğimiz yılın en iyi oyunlarını sizler için seçtik.

SOUL REAVER 2

Efsane oyunun üçüncüsünü inceledik ve tam çözümünü yazdık.

SILENT HILL 2

Hiç bir oyun psikolojinizle bu kadar oynamamıştı...

KIBRIS FİYATI: 4.850.000 TL.



İkili hanelere ne kaldı?

5 yılda ne yapabilirsiniz? Bir üniversite diploması alabilirsiniz. Memnun olmadığınız hayatınızı sil baştan kurabilirsiniz Her gün bir saatinizi ayırarak, herhangi bir konuda uzman olacak bilgi düzeyine ulaşabilirsiniz.

Veya yaklaşık 20.000.000 harf, 2.000.000 kelimeden oluşan 5682 sayfa yazabilirsiniz. Bu sayfaları bir araya getirip oluşturduğunuz dergiyi çocuğunuz gibi sevebilirsiniz. Tıpkı canlı bir varlık gibi, sürekli gelişmesi için çabalarsınız. Çabalarınızın, sizi okuyan onbeşbin kişi tarafından takdir edildiğini görünce, tüm ayın yorgunluğunu unutup gülümseyebilirsiniz. Okuyucusu, editörü, yazarı ve yazılanıyla bir bütün olup, bir aile gibi olabilirsiniz. Ve işte, bunu başardığınız zaman, yaptığınız şeyin her ay benzer oyunları inceleyip yazmaktan öte bir çaba olduğunu görür ve sevinirsiniz.

5. yaşımıza giriyoruz bu ay. Şu an elinizde tuttuğunuz sayı, 61. sayımız. Başından beri bizimle birlikte olanlara, mutlu yıllar. Bizimle yeni tanışanlara da, hoşgeldiniz diyorum...

Daha yolun başındayız.

Tüm LEVEL ekibi adına
Sinan Akkol
Genel Yayın Yönetmeni



İyi ki doğdun LEVEL

vivisector

ACTION FORMS LTD



İngiltere'den kovulan büyük beyin Dr.Moreau Ekvador'un batısındaki bir adada çalışmalarını devam ettirmiştir. Doğal yaşamı insanlaştırıp ideal bir toplum kurmak amacıyla hayvanlar

Dr.Moreau'nun Adası film ve romanından sonra oyun olarak da hayalgücümüze sesleniyor.



ve insanlar üzerinde deneyler yapan bu "yarı deli" araştırmacının adası bir süre sonra karışmıştır. Deneylerinde hesaba katmadığı "ruh" faktörü onun sonu olur. Herşey yakılıp yıkılır ve doktor öldürülür. Adası ise terk edilir.

Biz adaya olaydan yıllar sonra bir kaza sonucu ayak basıyoruz ve hikayemiz böylelikle başlıyor. Başlangıçta seçeceğimiz karaktere göre ise oyunun hikayesi açılıyor. Bir 3D shooter-adventure olacak oyun için http://www.vivisector.com adresine bakabilirsiniz.

devcounterstriketurnuvasi



Geçen sene düzenlediğimiz Counter-Strike turnuvasının ardından bu sene çok daha büyük bir turnuvaya hazırlanıyoruz. Daha büyük mü dedim? En büyük, mega, dev bır turnuva! Weezy ve Sport House Cafenin iş birliği ve Level'ın organizasyonu ile hazırlanan turnuva 17 hafta boyunca sürecek ve tam 512 takım, 3072 oyuncu yarışacak. Böylece ülkemizde bugüne kadar yapılmış en büyük oyun turnuvası olmakla kalmayıp, dünya çapında hatırı sayılır büyüklükte bir turnuva olacak. Turnuvanın yurt çapına yayılabilmesi için Ankara, İzmir, Antalya ve Kıbrıs'da alt turnuvalarının yapılarak finallerde yurt çapından katılan takımların yarışması için çalışmalar yapılıyor.

Katılımcılardan hiç bir ücret alınmayan turnuvayla ilgili ayrıntılı bilgileri www.veezy.com/csturnuva adresinden alabilirsiniz. Dileyenler her hafta sonu 10:00 – 17:30 saatleri arasında Maslak Princess Hotel'de bulunan Sport House Cafe'ye gelerek en sıkı Counter-Strike oyuncularının maçlarını izleyebilir.



diggles

Strategy First



Her Dwarf, Yüzüklerin Efendisi filminde gördüğünüz Gimli karakterine benzemez. Hele hele Diggles'taki dwarflar tam aptal. Tabii ki böyle aptal kulları olan Odin de bu oyunda aptal olmuş.

Odin'in evcil hayvancığı Fenris kötü kalpli korkunç bir yaratığa dönüşmüş ve yeraltına kaçmıştır. Odin kuçusunu altı halkalı bir zincirle bağlı tutuyordu. Bu halkalar da yeraltında bir çok yere dağılmış durumdadır. Bu sorundan kurtulmak için Diggle'lara gidip yeraltını iyi bilen bu dwarflardan yardım ister. Dwarflar da Odin'den görevi başarırlarsa yarı tanrı sayılacaklarının garantisini alıp işe girişirler.

Oyun Lemmings'i andıran bir real time strateji ve savaştan çok kaynakların idaresi ve etrafı keşfetmekle ilgili. Diggle'larını yönetirken onların kazacağı yönü belirlemekten beslenmelerine ve kullanarak geliştirecekleri yeteneklere kadar herşeyle siz uğraşacaksınız. Ayrıca karşınıza çıkacak olan Troll'ler ve diğer Dwarf kabileleri de başınıza iş açabilecekler. Siz ise çok geniş bir alanda etrafa dağılmış olan halkaları arayacaksınız.



SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HA

NASCAR RACING 2

Papyrus Racing Games oyunlarının ikincisini çıkartarak bir seri olma yolunda ilerliyorlar. Sürüş tecrübesini yeni teknikler kullanmanıza izin vererek daha da arttıracaklar. Ayrıca yeni NASCAR kuralları içinde motorları rektifiye etmeye bir sınır getirecekler. 2002 sürücülerini, renklerini ve takım isimlerini de oyuna ekleyerek yepyeni bir seri yaratmak peşindeler.

ARMY MEN REAL TIME STRATEJİ

Army men artık eskisi gibi değil. Yeni Army men'de plastik askerciklerimiz gerçek zamanlı oalrak çatışıyorlar. İki takımında elde tutması gereken çok önemli iki kaynak var. Elektrik ve plastik. Ne için? Tabiki asker üretmek için. Hikaye gene klasik fakat grafiklerde epey bir ilerleme görünüyor.



WESTWOOD

Westwood studios MadOnion.com ile bir takım çalışmasına gidiyor. Böylelikle Westwood'un gelecek oyununu kendi makinalarında çalıştırıp çalıştıramayacağını bilmek isteyen oyuncular Command & Conquer: Renegade'in sayfasından MadOnion'un performans analizi programını kullanarak meraklarını giderebilecekler. Bunun için yalnızca sitedeki "Analyze My Computer" butonuna tıklamaları yeterli olacak.

dreddvsdeath

REBELLION



Hayır, Judge Dredd ölüme karşı savaşmıyor. Dredd Death adlı rakibiyle karşılaşıyor. İngilizlerin karikatür tarihindeki en ilginç kahramanlardan biri olan Judge Dredd (senaristi İskoç, çizeri İspanyol) eskiden New York şehri olan Mega City One'da yasaları korumaya çalışan bir yargıç-cellattır. Bir 3D shooter olacak olan oyunda Dredd ile herşeyi yapabileceğiz. Görevlerimiz ve oynanış çok esnek olacak ve oyuncu istediği şekilde görevinin sonunu getirebilecek. Fakat doğru bir şekilde yargılamadan çok fazla sivil vurursak yoldaşımız olan diğer yargıçlar bize karşı dönebilecekler. Elimizde Dredd'in altı farklı tipte kurşun atabilen silahı Lawgiver olacak. Fakat filminde de gördüğümüz motorsiklet Lawmaster'ı maalesef kullanamayacağız. Yalnızca ara filmlerde seyretmekle yetineceğiz. Death ise tek başına değil. Onunda Fire, Fear, Mortis ve Mean Machine gibi yandaşları var. Çizgi romanın kendine has kara mizahı oyunda da aynı şekilde kullanılacak. Dredd vs Death çok karizmatik bir oyun olacağa benziyor.





unrealtournament2

INFOGRAMES



En sonunda Unreal Tournament 2'nin yapımına başlandığı resmi olarak açıklandı! Oyunla ilgili en değişik özellikler, birden çok oyuncunun beraber kullanabileceği araçlar olması. Oyunda Deathmatch,Capture the Flag, Domination 2, Survivor ve Bombing Run modları olacak. Tek kişilik oyun zevkini multiplayer ile birleştiren oyunda botlarla oynarken farkı anlayamayacağınız söyleniyor. Önceki oyunun yapay zekasını gözönüne alırsak Infogrames'in boşa atış yapmadığını rahatlıkla söyleyebiliriz. Şimdilik resimlerle idare edeceğiz ama dileriz bu avuntu çok sürmez.





SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK H

COLD ZERO: THE LAST STAND

Eski bir özel birlik üyesi son derece gizli bir görevde büyük bir hata yapar ve kurtarması gereken rehinelerden birinin ölümüne sebep olur. Bunun üzerine istifa eder ve bir özel güvenlik şirketinde işe başlar. Rastlantı bu ya güvenliğinden sorumluğu olduğu şirkette saldırıya uğrar ve bir tek o kurtulur. Şimdiki görevi kimlerin saldırdığını bulmak ve dünyayı muhtemel bir virüz salgınından kurtarmaktır. Aslında Cold Zero şu alışılageldik "önüne çıkan vur patlat ve rahatla" oyunlarından. Binaların içine girebildiğiniz zaman tavanın kaybolduğu, Porchelleri havaya uçurduğunuzda içinden cephane çıkan oyunlardan. Karşınıza çıkan düşmanlar ise Terminatör filminden fırlamış tipler. Hani rahatlamak için birebir.



SUDDEN STRIKE 2

CDV ve FireGlow oyunun ikincisini yapmak için anlaşmaya vardılar. Birinci oyunun 600.000 satması üzerine harekete geçen firmalar yeni oyun hakkında da iddialı konuşuyorlar.

BİR SIMS DAHA MI?

Evet aynen öyle. Bu seferki The Sims: Vacation. Peki ne mi yapacağız? Simlerimizi tatile götüreceğiz! Laf aramızda tatil sözcüğü biz Level çalışanlarına uzak bir diyarın ismi gibi geliyor değil mi Sinancığım? Ufak adamcıklarımızı plajlara, dağ tepelerine ya da ormana kampa götürmeye karar verdikten sonra yola çıkacağız.



farwest JOWOOD

Uzak batıda ufacık bir çiftliği elimize alıp onu bölgenin en büyüğü yapmak ve zenginliğimize zenginlik katmak için hazırlanalım. Önce 500$ ile kasabanın barına gidip sürümüzü yönetecek kovboylar kiralayacağız. Daha sonra viskisiz ve kurufasülyesiz duramayan adamlarımıza bunları temin edeceğiz. Sürülerimizi eksiksiz olarak götürüp satacağız, kazandığımız parayla yenilerini alacağız. Adamlarımızın kalitesini ve sayısını arttırırken çiftliğimize de yeni binalar ekleyeceğiz ve böyle

Hadi bakalım mikro Dallas olmamıza az kaldı.

böyle işimiz iyice büyüyecek, ünümüz artacak. Tabi bu arada hastalıklar, kızılderililer ve soyguncu kovboylarla da başımız derde girebilecek. Yani o kadar toz dumana bulaşacak bir sürü adamı oturduğumuz yerden yönetip paraya para demeyeceğiz. Jowood uzun zamandır oyunlarında kafayı virüslere takmış durumdaydı. Şimdi de inekleri deli dana yapmasın?!







homeplanet REVOLT GAMES

İnsan ırkı uzaya açıldıktan sonra yeni gezegenler ve ırklar keşfetmenin heyecanından bu atılımının başına ne gibi belalar açacağını öngörememiştir. İnsanlar arasında süre gelen paylaşım mücadelesinin tam ortasında kendi ana gezegenimize ulaşmaya çalışan Troiden klanının bir pilotu olarak filomuzu korumak birinci görevimiz. Homeplanet işte bu senaryonun etrafında dönen bir uzay simülasyonu. Oyun boyunca alacağımız 20 görevde yaptığımız hareketler gerek uzaylıların gerekse üçüncü güç olan konfederasyonun bize karşı olan tepkisini belirleyecek. Uzaylılar bu kargaşadan uzak durmaya çalışıp bize teknoloji satacak. Toplam 60 farklı tipteki uzay gemisinden yalnızca 6 adedi bizim kullanımımıza açılacak. Gemimizi istediğimiz gibi donatabileceğiz. Yalnızca uzayda değil gezegenlerin yörüngelerinde de çatışmalara gireceğiz. Kendi filomuzu yöneterek oyunun gerçek zamanlı strateji öğelerini kullanacağız. Eğer canımız sıkılırsa görev editörünü kullanarak kendimize yeni oyunlar da yapabileceğiz. Bakalım güç kiminle olacak?





atrox INTERACTIVE IDEAS

Atrox çok yaratıcı bir hikayeye sahip bir real time strateji. 2334 yılında Albert Einstein'ın dengi bir bilim adamı insan ruhundaki iyi ve kötü tarafları klonlama yöntemiyle ayırmaya kalkar. Projesinin adı Angel'dır. Sonuçta ortaya çıkan iki melekten kara olanı bilim adamını öldürür. Ak melek ise ortadan kaybolur. Kara melek özel cyborglar yaparak dünyayı ele geçirmeye çabalarken Ak melekte insan ırkının son temsilcisi olan Inteliom ve Hominian'ları yaratır. Böylelikle evrenin tarihinde büyük bir damga olan 'Art-Rocks War' başlar.

Atrox Kore'de piyasaya çıkarıldı ve iyi sattı. Şimdi de Avrupa ve Amerika pazarına uygun olarak düzenlenip piyasaya sürülecek.





SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HA

Tabiki bu mekanlarla bağlantılı olarak oyunda kumdan kale, kardan adam ve atlı karınca gibi ekler olacak. Maxis bizi duyuyorsan biraz fren yap lütfen, bu dördüncü paket oldu !

GHOST RECON

Tom Clancy's Ghost Recon'a ek görev pakedi geliyor. Takımı hazırlayın. Ubi Soft bu yeni pakette Etopya ile Eritre arasında geçen çatışmalara bizi de sokuyor. Birleşmiş Milletler Gücü'nün bir parçası olarak bölgede düzeni sağlamak ve savaş lordlarını yola getirmek için bölgeye gideceğiz. Paketle birlikte yeni silahlar, araçlar (en sonunda), düşman tipleri, efektler ve binalar da gelecek. Toplam sekiz yeni görevin yanında multiplayer için yeni haritalar da var.



BİR RÜYA GERÇEK OLUYOR



Defalarca sorulan umutsuz bir soru: Nasıl oyun yapabilirim, nereden başlamalıyım? Nihayet bu soruya olumlu cevap verebileceğiz, çünkü Türkiye'de bir üniversite bir ilke imza atıyor. Akademik hayatına bu yıl başlayan İzmir Ekonomi Üniversitesi, İskoç Dundee Üniversitesi desteği ile seneye "oyun prodüktörlüğü" bölümünü açıyor. Bir lisans programı olacak bu bölümle ilgili ayrıntılı bilgiyi önümüzdeki aylarda ileteceğiz. Haber için Göker Nurbeyler'e çok teşekkürler.



altınjoystick

Resident Evil, 15 Mart'ta Amerika'da gösterime girecek. Özel araştırma takımı S.T.A.R.S'ın Raccoon City dışındaki ormanda zombilerle dolu, terkedilmiş bir araştırma enstitüsü bulmalarını konu alan filmde, tanıdığımız isimlerden Milla Jojovich, Alice'i canlandırırken, Michelle Rodriguez'i Rain rolünde beyazperdede göreceğiz. Event Horizon ve Mortal Kombat ile yakından tanıdığımız Paul Anderson da böylelikle bir oyunu daha beyazperdeye uyarlamış oluyor.

Öte yandan ilki 1979 yılında çekilen Alien serisinin beşincisi de yolda gibi gözüküyor. İlk filmin yönetmeni Ridley Scott Alien 5 için ciddi şekilde düşündüklerini belirtti.

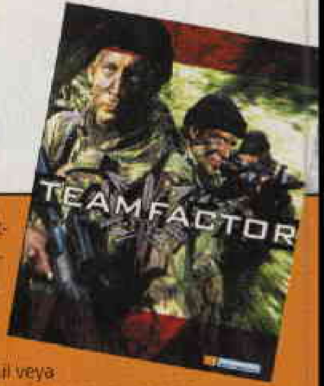


Alien durur da Predator olmaz mı? Predator 3'te 2003'ün Haziran'ında Amerika'da gösterime girecek. Filmde insanlar, Pradatorler'in dünyayı işgal etmelerini engellemeye çalışıyor.

Yeni bir film üzerine düşünen sadece Ridley Scott da değil. Steven Spielberg beklenen açıklamayı yaptı. Indiana Jones geri dönüyor. Senaryosu ve ismi şimdiden belli olan filmde, Kate Capshaw, Wilhelmina 'Willie' Scott yani Indiana Jones'un karısı olarak karşımızda olacak. Tabi ki Harrison Ford'unda döndüğünü söylemeye gerek yok... Oyunseverleri tek hayal kırıklığına uğratacak şey ise, isminin Fate of Atlantis olmayacağının kesin olması... Ama işte bomba burada patlıyor, çünkü son anda elimize geçen bir habere göre yeni bir7 Indiana Jones oyunu yapılıyor. Star Trek: Deep Space 9'ın yapımcısı Collective Studios tarafından girişilen proje henüz çok genç, ama detaylı bilgiler elimize ulaştıkla sizlerle paylaşacağız.



teamfactor | 7fx



Team Factor takım halinde ve yalnızca multiplayer oynanabilen bir 3D shooter. Hasıraltı operasyonlara giden özel birlikleri konu alıyor. Fakat diğer oyunlardan farklı olarak RPG öğeleri içeriyor. Nasıl mı? Öncelikle kendinize mevcut üç takımdan birisini seçiyorsunuz. Mavi takım NATO kuvvetlerini, kırmızı takım Rusları ve siyah takım da İsrail veya Çin gibi diğer ülkelerin özel birliklerini temsil ediyor. Daha sonra kendinize bir uzmanlık alanı seçiyorsunuz. Bu uzmanlar ise Soldier, Specialist, Scout ve Sniper olarak değişiyor. Uzmanlık alanlarınız içinde daha da ilerleyeceğiniz özel yeteneklerinizi belirleyerek kendinizi belli bir yöne doğru kanalize ediyorsunuz. Böylelikle zaten seçtiğiniz sınıfa göre belli silahları kullanabilirken o silahlar içinde daha da özel olanlara yönelerek yalnızca size özel bir karakter tipi belirliyorsunuz. Tüm bu belirlenen özelikler ise Team Factor'un online veri tabanında depolanacak.





tombraider yeni kuşak | CORE

Eveet şimdi biraz dedikodu yapma zamanı. Elimizde Tomb Raider Next-Gen ile ilgili bir takım bilgiler var. Bunlar resmi kaynaklar tarafından tam olarak onaylanmadı ama biz Tomb Raider bağımlılılarını daha fazla bekletmemek için biraz etrafı karıştıralım dedik. Yeni oyun üç ana bölge üzerine geçecek. Bunlardan biri de Paris olacak. Önce şehrin üstünde başlayan koşuşturmaca sonradan şehrin altındaki tünellerde devam edecek. Bir cinayetle suçlanan Lara kendini temize çıkartmaya çalışacak. Oyunun bir yerinde Curtis adlı bir erkek kahramanı da oynayabileceğimiz söyleniyor. Ayrıca uğradığımız bölgelerde heryere girmeyeceğiz. Bazı yerler ancak hikaye ilerledikçe açılacak. Yeteneklerimiz ise sabit olmayacak. Biz kullandıkça o konudaki yeteneklerimiz gelişecek. Artık konu arkeolojik sitelerde koşuşturmadan çıkıp biraz daha dedektif hikayesine dönüyor galiba. Firma her sene bir Tomb Raider oyunu çıkartma konusunda belli sorumluluklar almasına karşın bu konuda geç kalmış ve başka projelere yönelmek istiyormuş.



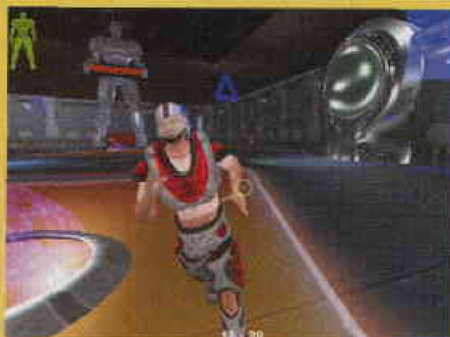
SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HA

CANAVAR

DreamCatcher, The Adventure Company adlı yeni bir firma kurdu. Adından da anlaşılacağı üzere firma adventure oyunları yapacak.

İlk oyunları ise şu ünlü Loch Ness gölü canavarı hakkında olacak. Cameron adlı bir dedektifi yöneteceğimiz oyunda Chichago'dan yola düşüp göl civarındaki ünlü bir fizikçiyi ziyarete gidiyoruz. Fakat biz oraya vardığımızda adamımızın kaybolduğunu öğreniyoruz.

Eh mesleğimiz de polislik olunca burnumuzu olaya sokmadan duramıyoruz.



SPEEDBALL ARENA

Speedball mantık olarak rakibinizin elindeki çelik topu kapıp onun dik duran kalesinden içeriye atmaya dayanan bir oyundur. Hayır henüz dünyamızda oynanmıyor fakat bilgisaayr oyunlarında 2100 senesinde oynanacağı öngörülüyor. Mantık olarak çok sert olan bu oyun vahşilik sınırını zorladığı için gerçek hayatta ne kadar kabul görür, ya da kim oynamak ister bilemeyiz.

Bitmap Brothers müthiş grafiklerle sanki gerçekten varmış izlenimini vermeyi başardıkları yeni bir speedball oyunu üzerinde çalışıyor.

jane'sattacksquadron

MAD DOC

Mad Doc firması İkinci Dünya Savaşı'nda geçecek olan simulasyonda batı Fransa, batı Almanya, Britanya Savaşı ve Avrupa'nın diğer bölgelerindeki çarpışmaları senaryolarına dahil ediyor. 14 tip uçak olacak. Her simülasyonda olduğu gibi burada da tek kişilik



görevlerden campainglere kadar bir çok seçeneğimiz olacak. Oyunun en etkileyici yanlarından birisi hasar modellemesi olacak. Kurşun izlerini ve uçakların vurulduğu zaman aldığı hasarı son derece gerçekçi yapmayı planlayan firma tüm oyun boyunca vurulan hiç bir uçağın aynı izleri taşımayacağını söylüyor. Ayrıca oyun yalnızca it dalaşı ağırlıklı olmayacak. Yer hedefleri, ağır ve hafif uçaksavar silahları, piyadeler, kamyon, jip, tank gibi yer araçları da hedeflerimiz arasında olacak. Hatta Kanal Savaşları'nda gemilere ve denizaltılara bile saldıracağız. Her ne kadar bu oyunun için de Japonlar olmasa da Pearl Harbor filminde bol bol dolduruşa gelmiştik zaten. Artık Jane's Attack Squadron ile kurtlarımızı dökeriz.

mobileforces

RAGE SOFTWARE

Unreal Warfare teknolojisin üzerine kurulmuş bir 3D shooter daha mı? Rage takım bazlı böyle bir multiplayer oyun üzerinde çoktan çalışmaya başladı bile. Oyundaki en önemli yenilik araç kullanabilmeniz. Fakat her oyuncu aracın bir yerinde olacağı için sürücü ateş edemeyecek ve bir aracı tam işler hale getirmek için en az iki kişi gerekecek. Bir kaç tür olacak araçların lastiklerini patlatabilecek, pencereden içeri el bombası atabilecek, tek atışta benzin deposunu vurarak havaya uçurabileceksiniz. Yapımcılar bir sürü silah eklemek yerine farklı özellikleri olan az sayıda silahı oyuna koymayı uygun görmüşler. Her silahın iki farklı atış şekli ve buna göre avantaj ve dezavantajları olacak. Ayrıca bomba, roket atar gibi ağır silahlar da kullanabileceksiniz. Vücudunuzun farklı yerlerinden vurulduğunuzda farklı zararlar alacaksınız. Mobile Forces için 2002 ortalarını beklemek zorundayız.



Sayımzamanı

61 Elinizde tutmakta olduğunuz Level sayısı.

0 61 aydır, hazırlanırken hiçbir şeyin ters gitmediği Level sayısı.

10 Can ve Onur'un yazılarının son teslim tarihinden kaç gün sonra Sinan'ın eline geçtiği.

39 Şimdiye kadar yapılmış Star Trek oyunlarının sayısı.

90 The Sims'in oyun listelerinde ilk onda bulunduğu hafta sayısı.

97 Şimdiye kadar bir PC oyununa verdiğimiz en yüksek not (Baldur's Gate 2)

98 Şimdiye kadar bir konsol oyununa verdiğimiz en yüksek not (Gran Turismo A-Spec)

35 Arcanum oyun haritasının bir ucundan diğer ucuna yürürseniz geçecek olan saat sayısı.

2.000.000 Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura oyun haritasının kaç sektörden oluştuğu.

SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

ACTIVISION'DA PARA BOL

Activision firması Return to Castle Wolfeinstein'ı yapan Gray Matter'ın % 60 hissesini alarak firmaya sahip oldu. Soldier of Fortune'u yapan grup Raven Software'in de sahibi olan Activision böylece 3D shooter pazarında yerini daha da sağlamlaştırdı.

TRAINZ

Hala büyümemiş olanlar için bir tren oyunu bu. Kendi trenlerinizi yürütmek içinönce bir alan yaratıyorsunuz. İster kendi dağınızı koyup içinden tünel geçiriyor, isterseniz etrafı çayır çimenlik yapıp yeşertiyorsunuz. Daha sonra makaslarınızı koyuyor, treninizi seçiyor, herşeyi boyuyorsunuz. Hava durumunu da ayarlıyorsunuz. Gece mi olsun gündüz mi olsun son olarak ta ona karar veriyorsunuz. Treninizi koyuyorsunuz yola ve ister dışarıdan seyrediyorsunuz isterseniz içine girip orada yolculuk ediyorsunuz. Treninizin içine girip çıkabiliyor, etrafında gezinebiliyorsunuz. Kısacası çocukken yapamadığınız bir sürü şeyi de rahatlıkla yapabiliyorsunuz.



BUKA

Rus firması Buka, Echelon: Wind Warrior adlı bir oyuna başladı. Eskisinin devamı olacak olan oyun 45 görev içerecek. Ayrıca MARCH! Adlı bir 3D shooter ve NUM adlı bir korku adventure'ın da ilk çalışmalarını başlatmışlar.

türkoyunları

Hatırlarsanız Eylül 2001 sayımızda Türkiye'de yapılan oyunlar hakkında bir dosya hazırlamıştık sizlere. Aradan geçen zaman içinde ne olup ne bittiğini öğrenmek için tekrar kapılarını çaldık.

Biliyorsunuz Mevlüt Dinç yaklaşık 14 senedir oyun yapımcılığının içinde olan ve yaptığı işlerle kendini defalarca kanıtlamış bir usta. Dinç Interaktif'in en son yaptığı çalışmalardan biri Intel'in teknoloji demosuydu. Demo bitmiş ve Intel 7 Ocakta Pentium IV işlemcisinin tanıtımı için kullanılmış.

Daha önce dergimizde verdiğimiz Slashers adlı oyunun programcısı Galip Kartoğlu da Mevlüt Dinç'in kadrosunda çalışmaya başlamıştı. Oyunun ismi artık Dual Blades ve Gameboy Advanced için hazırlanıyor. Oyunla ilgili bilgileri http://www.metro3d.com adresinden bulabilirsiniz.

Bu güzel gelişmeler dışında bir önemli haberimiz daha var. Ubisoft'un online digital TV'lerde kullanacağı ilk üç oyundan birisini de gene Mevlüt Dinç'in bir çalışması Street Racer olacak. Çocuk Odası ve Güzel İstanbul projeleri ise şu anda beklemeye alınmış durumda. Mevlüt Bey yurt dışı ile bağlantılı yaptıkları işlerin iyi gittiğini fakat Türkiye'nin şartları yüzünden ülke içi işlerinin iyi gitmediğini söylüyor haklı olarak. Dedektif Fırtına'nın yapımcısı Cartoon Studios





ise bir süredir Dedektif Fırtına 2: Eşek Adası üzerinde çalışıyordu. Oyunun dublajı, müzikleri, çizimleri ve animasyonları bitmiş. Yalnızca geri planları kalmış. Dublaj çalışmalarında ünlü sanatçılar çalışmış. Yeni oyunda Level Dergisi'yle ilgili küçük bir bölüm de olacak. Tabii ki oyun Türkçe. Ayrıca render'a ağırlık verilmiş bir çalışma. Toplam 4 CD tutan emeklerini kopya oyun fiyatına çok yakın bir fiyattan piyasaya sürecekler.

PUSU'cular ne alemde diye sorarsanız onlar çoktan kendilerine bir sponsor bulup kiralanan bir ofiste çalışmaya başladılar bile. Artık ikinci teknoloji demosunun üzerinden çok sular akmış durumda. Oyun için bölümler yapılıyor, dokular çiziliyor ve herşey gayet güzel ilerlemekte diyorlar. Daha fazla bilgi için sıkıştırdık ama açık vermediler. PUSU ile ilgili ayrıntılı bilgiler için Mart sayımızı beklemek zorunda kalacaksınız.

darkplanet battlefornatrolis

UBISOFT

Türü yeniden keşfetmeye ne gerek var diyenler için yeni bir gerçek zamanlı strateji daha geliyor. Eldeki malzemeyi her seferinde değişik şekilde karıştırarak farklı çorbalar elde etmek gibi, oyun yapımcıları da biraz fantazi, biraz bilimkurguyu 3D ile bir araya getirip biraz daha farklı bir oyun yapmışlar.

Natrolis gezegeni üzerinde birbirine hakimiyet kurmaya çalışan üç ırk vardır. Bunlar insanlardan oluşan Colonistler, kertenkele benzeri bir ırk olan Sorin ve Alien filminden fırlamış gibi görünen Dreil'dir. Colonistler teknoloji, Sorinler ise büyü üzerine kültürlerini kurmuşlardır. Dreil bu ikisinden farklı olarak kendi doğaları gereği ortama uyum sağlamış ve bedensel yeteneklerini kullanarak savaşmaktadırlar.

Türlerin birimleri birbirini dengeliyor. Örneğin



Colonist birimlerinden Gunner'lar uzaktan rakiplerine etkili atışlar yaparken yakın savaşta Marine'ler tarafından korunmazlarsa yok olmaktan kurtulamıyorlar. Büyü ve teknoloji bu sıralar bir çok oyunda bir araya getirilmeye başlandı. Bakalım sonu nereye varacak?

oyuntakvimi

Bu tarihler yapımcı firmaların verdiği yurtdışı piyasaya çıkış tarihleridir. Firmalar tarafından değiştirilebilir.

BU AY

Black & White: Creature Isles
Command & Conquer: Renegade ... WESTWOOD STUDIOS
Cossacks: The Art of War ... CDV
Elder Scrolls III: Morrowind ... BETHESDA
Heroes of Might & Magic IV ... 3DO
Tropico add-on: Paradise Island ... TAKE 2
Knights of the Cross ... CENEGA
Serious Sam: The Second Encounter ... TAKE 2

MART 2002

Imperium Galactica 3: Genesis ... CDV
Mafia ... TAKE 2
Might & Magic IX ... NEW WORLD COMPUTING
Command & Conquer: Renegade

NİSAN 2002

Necrocide: The Ded Must Die ... NOVALOGIC

MAYIS 2002

Age of Wonders II: The Wizards Throne ... Take 2
Battlefield 1942 ... EA
Hidden and Dangerous II ... TALONSOFT
Hitman 2: SilentAssassin ... EIDOS

HAZİRAN 2002

Counter-Strike: Condition Zero-VIVENDI (YENİ)
Prisone of War ... Codemasters
TOCA Race Driver-Codemasters
Warcraft III: Reign of Chaos ... VIVENDI

EYLÜL 2002

Age of Mythology ... MICROSOFT

2002 VE SONRASI

Beach Life ... Eidos
Breed ... CDV
Brokensword: The Sleeping Dragon
Call of Cthulu ... FISHTANK INTERACTIVE
Duke Nukem Forever ... GODGAMES
Dungeon Siege ... MICROSOFT
Escape From Alcatraz ... CDV
Freelancer ... MICROSOFT
Grand Theft Auto 3 ... TAKE 2
Jane's Attack Squadron ... XICAT
Jedi Knight 2 ... LUCAS ARTS
Lords of The Realm III ... Sierra
Lost Continents ... VR1 Entertainment
Medieval: Total War ... ACTIVISION
Neocron ... CDV
Neverwinter Nights ... INTERPLAY
O.R.B. ... STRATEGY FIRST
Preatorians ... EIDOS
Republic: The Revolution ... EIDOS
Seadogs 2 ... EON DIGITAL
Soldier of Fortune II: Double Helix
Star Trek Bridge Commander ... ACTIVISION
Team Fortress II ... SIERRA
The Thing ... VIVENDI
Tomb Raider 'Next Gen' ... EIDOS
Unreal 2 ... Infogrames
Quake IV ... Activision

medieval total war

Bekle bizi Avrupa! Bütün kalelerini zaptetmeye geliyoruz!!!

2000'in en çarpıcı strateji oyunlarından birisi *Shogun: Total War*'dı. Bugüne dek görmediğimiz kadar çok birimi, oldukça geniş bir 3D araziye sığdırıyordu. İlk oynadığımda beni en çok etkileyen birimlerinizi birlik olarak yönetmenize karşın, her birimin tek tek savaşıyor olmasıydı. Bu sistem sayesinde yüksek bir tepeden savaş meydanını izleyen bir komutan gibi hissediyordunuz kendinizi. Birliklerin yenildikçe dağıldığını, birimlerinizin kaçmaya başladığını görebileceğiniz başka bir oyun pek yoktur. Üstelik savaşların arasında, bir masaüstü strateji oyunu oynarcasına hazırlanmış ana harita, ayrı bir derinlik katıyordu oyuna. Commodore günlerinin *Defender of the Crown*'ından bu yana özlediğim bir şeydi bu. Braveheart'da yapılmaya çalışılmış ama becerilememiş olan ana harita üstünde bölgelerin yönetimi Shogun'da oyunun bütünlüğüne çok iyi oturtulmuştu. Ana haritada düşmanın savaştan önce destek birimlerini toplayabilmesi, ancak bunu bizim yapamamamız gibi sinir bozucu bir hata dışında oyun hemen hemen mükemmeldi.

Şimdi Shogun'un yaratıcıları Total War adıyla süreceğini anladığımız serinin ikinci oyunuyla tekrar karşımızda. Bir devam oyunundan ilk olarak neyi beklersiniz? Elbette ki doğru olan şeylerin bozulmamasını. *Medieval: Total War*'ın ilk vaadi bu. Aynı Shogun'da olduğu gibi geniş mekanlarda hiç görülmemiş sayıda birimi yönetirken, ana harita da bölgelerinizi geliştirmek, ticaret yapmak ve ordularınızı konumlandırmakla uğraşıyorsunuz. Medieval'ın Shogun'un izinden hiç sapmamış olması ilk oyunu sevenlerin Medieval'dan hoşnut kalacaklarını garantiliyor gibi.

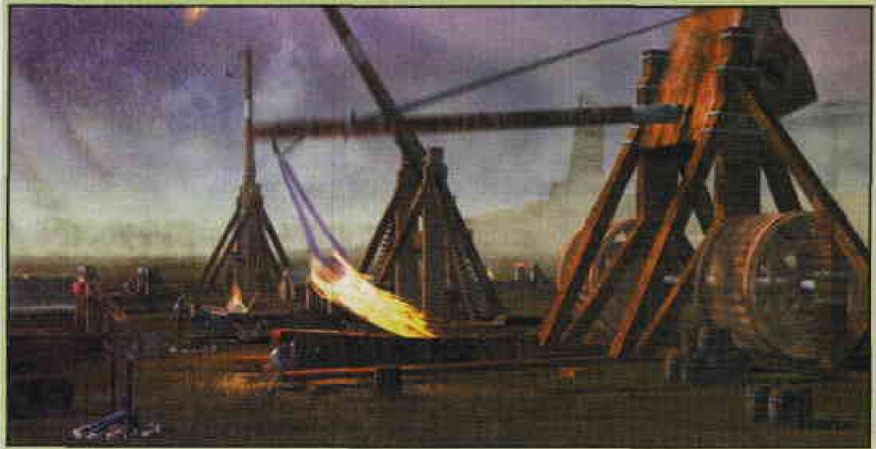
Yeni özellikler

Ama Medieval'ın yerinde saydığını da hiç düşünmeyin. Aradan geçen iki sene içinde oyun oldukça gelişmiş. Hatta gelişmekle kalmamış dünyanın öbür ucuna yani ta buralara kadar gelmiş. Bu sefer oyunumuz ortaçağ Avrupa'sında geçiyor. Hatta Avrupa ile sınırlı kalmayıp Anadolu'yu da sınırlarına katıyor. Elbette bu oyunda Türkler olacağı anlamına da geliyor ki bizi en çok heyecanlandıran bu oldu. Sadece Türkler mi, aynı zamanda oyunda 11 diğer uygarlık da var. Shogun'da sadece Japonlar, ek görev paketi Mongol Invasion'da da ek olarak sadece Moğollar olduğunu düşünürseniz, *Medieval'ın Shogun'dan* çok daha geniş olduğu açık. Üstelik oyundaki her uygarlık kendine has birimlere ve hatta taktiklere sahip. Bu yüzden her uygarlıkla oynarken farklı taktikler geliştirmeniz gerekiyor. Muhtemelen Türkler olarak oynarken Hilal taktiği daha bir etkili olacaktır. Gerçi *Onur Bariam* arkadaşımızın sandığının aksine bu taktikle kaleleri, hele İstanbul gibi döneminin en büyük ve en iyi savunulan şehrini almak mümkün değil.

Oyunun yapımcıları Onur'un yaptığı hataya düşmeyip kale kuşatmalarını bu sefer çok daha ciddiye almışlar. Artık kaleleri kuşatıp içerdekilerin teslim olmasını beklemek yok. Kuşatma başladıktan sonra amacınız kaleyi yıkıp içeri girmek. Bunun için oyuna pek çok kuşatma aracı eklenmiş. *Mangonel, Trebuchet, Siege Cannon, Catapult* bunlardan birkaçı. Hala kuşatmaları kaldırmak gibi bir alternatif var. Üstelik

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	09. 2002
Tür • Strateji	
Yapım • Creative Assembly	
Dağıtım • TalonSoft	
Bize Göre • Medieval, bugüne kadar görülmüş en gerçekçi savaş meydanlarını sunacak gibi gözüküyor. *Şimdiden 2002'nin en iyi oyunları arasında olması kesin.*	

MANGONEL: İyi bir ortaçağ oyunu, sağlam kuşatma silahları olmadan düşünülemez. Hiç bir ordu Mangonelin karşısında., surların arkasında bile güvende sayılamaz.



bu savaşlar başka bir alanda değil kalenin çevresinde gerçekleşiyor. Zaten kalelerde tüm bu çılgın kuşatma araçlarına karşı savunmasız değil. Kaleleri de farklı eklemelerle güçlendirebiliyorsunuz. Surların çevresine hendekler açmak, okçu kuleleri eklemek gibi alternatifleriniz var. Ancak bunlarda yeni bina yapmak gibi her turn'deki bir bina yapabilme hakkınızı tüketiyor. Bu yüzden dikkatli kullanmanız gerekli.

İnce işler

Medieval'in *Shogun*'dan daha üstün olduğu bir yan da diplomasi. Bu sefer işler sadece delicesine ordu üretip düşman topraklarına yığmakla bitirilemiyor. Oyunun içinde stratejik anlaşmalar imzalamak, ticaret yolları kurmak, komşu krallıkların prensesleriyle evlenip o krallıkları veraset ile ele geçirmek gibi seçenekler var. Oyunda ticaret daha da gelişmiş. Artık belli ürünleri sadece belli bölgeler üretebilecek

rakterler. Kralınız zamanla experience kazanıp yeteneklerini geliştirebilecek. Ayrıca savaşlar sırasında onu nasıl hareket ettirdiğinizde oldukça önemli. Mesela kralınız savaş sırasında ön cephelerde ordusunun yanında savaşırsa hem askerlerine ekstra moral verecek hem de bu özelliği ile ünlenecek. Dini yapılar yapıp çevrenize gülücükler saçarsanız halkınız size sevgi ile bağlanacak ama ortalığı kasıp kavurur, katliamlara girişirsenİz yarattığınız korku ile hükmedebileceksiniz.

Oyunun orta çağı konu aldığını ve orta çağın başından sonuna oynayabileceğinizi söylemiştik. Ancak ortaçağ sadece bir dönem olarak bulunmuyor oyunda, o dönemde yaşanmış önemli olayların pek çoğu özel görevler olarak karşınıza çıkabilecek. Mesela *Haçlı seferleri, 100 yıl savaşları, İstanbul'un Fethi* gibi. Bunları yerine getirmek zorunda değilsiniz. Ancak yerine getirmek size ekstra avantajlar sağlayacak.





« Medieval gelişmekle kalmamış buralara kadar gelmiş. Bu sefer oyunumuz ortaçağ Avrupa'sında geçiyor. Hatta Avrupa ile sınırlı kalmayıp Anadolu'yu da sınırlarına katıyor." »



ve bu bölgelerden kuracağınız ticaret yolları ekonomik açıdan büyük önem taşıyacak. Ayrıca kendi yöneticilerinizin bağlılığını sağlamak için onları prenseslerinizle evlendirebilecek veya yeni ünvanlar verebileceksiniz.

Oyunda artık deniz savaşları da görebileceğiz. Deniz kenarında bir bölgeniz varsa burada bir donanma kurabileceksiniz. Ancak donanma savaşlarını 3D olarak görme veya yönetme şansınız yok. Savaş otomatik olarak hesaplanıp size sonuç bildirilecek. Ama belli denizlere açılan bölgelerin stratejik önemlerinin artması bile oyunun havasını etkileyecektir. Üstelik deniz üzerinden ticaret yapma ve birliklerinizi gemilerle düşman topraklarına taşıma şansınızda var. Kısacası denizlere hakim olmak oyunun kaderini değiştirebiliyor.

Deniz savaşlarını 3D olarak göremesek de savaş meydanlarında sizi bekleyen sürprizler var. Öncelikle birimlerin dokuları genişletilmiş. Böylece birimler daha gerçekçi en azından daha 3D görünüyorlar. Üstelik aynı anda 10.000'den fazla birim savaşabiliyor. Bunu birde yazıyla yazmak lazım "on binden fazla birim"!!! Yani savaş meydanları orta çağda ne denli kalabalık ise Medieval'da da o denli kalabalık gibi gözüküyor. Üstelik oyunda ırklara özgü 100'den fazla farklı birim var. Birimlerin tümü tarihsel olarak doğru ve diğer birimlere karşı avantaj ve dezavantajları var. Gerçi Türkler için develi savaşçı gibi bir birim konmuş ve ben tarih derslerimizden deveye binen Türk askeri hatırlamıyorum. Ama o kadar hata kadı kızında dahi olur.

Kara Murat olacak mı?

Savaşlar sırasında özel karakterleriniz de olacak. Bunlardan bir kısmı *Robin Hood, Jean D'arc, Selahattin Eyyübi* gibi tarihi karakterler, bir kısmı ise general, kral, varis gibi genel ka-

Medieval, Shogun'da doğru olanları bozmamakla kalmayıp üzerine çok daha fazlasını koyacak gibi gözüküyor. Hele dört bir yanımızın Japon kültürüyle sarıldığı bugünlerde unutulmaya başlanan Ortaçağ Avrupası Kültürüne dönüş oldukça hoş olmuş.

Oyundaki birim ve ırk sayısındaki artış, diplomasi ve birimlerin kullanımına eklenen yeni özellikler ve *Total War* serisinde görmek isteyeceğimiz diğer tüm gelişimler ile Medieval şimdiden 2002'nin en iyi strateji oyunlarından biri olacak gibi gözüküyor. *Medieval*'i oynayabilmek için sonbahara kadar beklememiz gerekecek.

Tuğbek Ölek | tugbek@level.com.tr





iron storm

50 yıl süren bir 1.Dünya Savaşı'nın tam göbeğinde bir asker olmak! Ne dersiniz

Wanadoo RPG'den spora bir çok tür oyunu denemiş ve oyunlarının çoğunda konu ve içerik ön planda olmuş bir firma. Iron Storm'u yaparken ilk düşündükleri Quake, Medal of Honor ve Rogue Spear oyunlarının en güzel yanlarını alıp birleştirmek olmuş. Aksiyon, sessizlik ve adventure tarzı bir oyun ortaya çıktığında da kimse durumdan şikayetçi değilmiş, çünkü esas istedikleri oyun boyunca delice önüne geleni vurmak yerine bir çok yerde saklanarak hayatta kalmayı başarabileceğiniz bir oyunmuş. Firmanın oyunlarında gerçekçilik payının ne kadar önemli olduğunu dikkat edersek gerçekten de Iron Storm'u Quake gibi oynarsanız bir kaç dakikada öleceğiniz garantidir. Önemli olan ve sizden istenen gerçek bir savaştaymış gibi düşünmeniz, her hareketinizi ona göre yapmanız.

Oyun paralel bir dünyada geçiyor. 1. Dünya Savaşı 1918 yılında bitmek yerine tüm hızıyla devam eder ve tam 50 yıl boyunca ortalık kasıp kavrulur, bu sırada değişen çok şey olmuştur tabii.. Ama bunlardan çıkartacağınız, oyunda uzaylı, orc, büyücü veya yıldız savaşlarının olmayacağıdır. Herşey gerçekçilik sınırları içerisinde kalacak. Alternatif bir tarih demek de bu zaten. Wanadoo oyunu yaparken bazı konularda gerçekten inanılmaz araştırma yapmış. Gerçekten de nerdeyse silahınızdan çıkan barut kokusunu hissedebileceğiniz bir ortamda 1. Dünya Savaşı'nda kullanılmış üniformaların türlerinden, yine 1. Dünya Savaşında icat edilmiş ama ortaya çıkartılmamış teknik silahlara; savaş alanlarında karşılaşabileceğiniz hayvanlardan, her tür alarm sesine kadar en ufak ayrıntı incelenmiş, araştırılmış ve en nihayet oyuna başarıyla geçirilmiş.

Orduların hisse senetleri

1. Dünya Savaşı devam etmektedir. Rusya'daki komünist devrim hiçbir zaman olmaz. "Ekim Devrimi" dedikleri olay gerçekten olur ama Rus Sivil Savaşı Bolşeviklerin Baron Ungern-Sternberg tarafından yenilgiye uğratılmasıyla biter (bu Baron arkadaş gerçekte yaşamış, Cengiz Han düşünce anlayışıyla büyümüş, bir Moğol'dur). Bu adam Atlantik'ten Vladivostok'a uzanan dev bir Rus-Moğol ordusu kurar Moğolistan'ın derinliklerinden batıya doğru hareket etmeye başlar. Bunun üzerine İtilaf Devletleri ve Almanya düşmanlıklarını bitirerek bu korkunç orduya karşı birleşirler ve "United States of Western Europe" isimli bir birliktelik oluştururlar. Böylece Batı Avrupa'nın önemli ülkeleri ve onlara destek veren Amerikan ordusu, çılgın baronun neredeyse sonsuz adam gücüne ve maddi zenginliğine karşı inanılmaz bir çaba sarfetmeye başlar. Savaş 50 yıl boyunca sürer ve bu sırada tüm Avrupa'nın ve Amerika'nın ekonomik prensipleri askeriyenin etkisi altında büyür. ITTAQ (International Technological Trade and Armies Quotation) kurulur ve her ordu "kapitalize" edilerek hisse senetleri alınıp satılmaya başlanır. Bu hisse senetleri "geleneksel"

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	12. 2002
Tür • FPS	
Yapım • Wanadoo	
Dağıtım • Wanadoo	
Bize Göre • Birinci Dünya Savaşı'nı bambaşka yaşamak gibi farklı bir konuyla karşımıza çıkmaları ve gerçekçilikten ödün vermemeleri çok pozitiv özellikler. Piyasaya çıktığında beklenildiği kadar ses çıkartacak mı göreceğiz.	

SAVAŞ ALANLARI: Çarpışmanın geçtiği her mekana gösterilen özen, şimdiden göz alıcı. İster açık arazide istersenız iç mekanlarda sarfedilen emege saygı göstermek gerek.













ALTERNATİF ASKERLER: Konu hiç bitmeyen bir I. Dünya Savaşı olunca tasarımcılar da ekipman ve silahlar konusunda olanca hayal güçlerini kullanmışlar.

ve "teknolojik" başlıklı 2 ayrı piyasada işlem görür ve orduların gün içerisindeki başarılarına göre artar veya azalır. Buradan para kazanan ordular da kendilerine yeni donanımlar ve silahlar alarak kendilerini geliştirirler.

« Nerdeyse silahınızdan çıkan barut kokusunu hissedebileceğiniz bir ortamda aklınıza gelebilecek milyonlarca ufak ayrıntı incelenmiş, araştırılmış ve en nihayet oyuna başarıyla geçirilmiş. »

Gördüğünüz gibi geniş ve detaylı bir arka planla karşı kaşıyayız. İşte bu alternatif dünyada siz bir Amerikan Teğmeni olan Weasel'i yönetiyorsunuz. Etrafında Wiz olarak bilinen bu asker savaşın ortasında doğmuş ve tüm yaşantısı savaşta geçen ve hayli başarı da edinmiş biridir. Etrafında oldukça az konuşan biri olarak bilinir ve hepsinden önemlisi bazı gizli güçlerinin olabileceği iddia edilir. Ama dikkat edilmesi gereken yanı savaşı seven bir insan olmaktan çok uzak, tek amacının bu korkunç cehennemde hayatta kalmak olması.

Oyun toplam 6 ayrı bölgeden oluşuyor. Bu bölgeler tamamen lineer bir oynanışa sahip; yani bir bölgedeki işinizi bitirmeden diğer bir bölgeye geçiş mümkün olmuyor. Gerçi oyunumuz sadece 7 aydır yapım aşamasında ama yine de görevlerin ve bölgelerin dizaynı neredeyse bitmiş durumda. Bir bölgeden diğer bir bölgeye geçiş ancak önemli bir nesneyi veya insanı yok ettiğinizde olacak (yani klasik "bölüm sonu canavarı" olayı). Tabii bu son arkadaşa gelene kadar önünüze çıkacak altetmeniz gereken askerlerin herhangi bir haddi veya hesabı olmayacaktır. Bunun dışında oyundaki önemli diğer bir karakter (kontrol etmeseniz bile) Kaptan Cecile Newcastle. Oyun boyunca size görevlerinizi anons etmesinin yanında radyo bağlantısıyla da görev boyunca rehberlik ediyor. Bu arada görevlerinizi yapmaya çalışırken karşılaşacağınız tehlikeler sadece insan formunda olmayacak tabii. Mayınlar, dikenli teller, tanklar, hava saldırısı ve makineli yuvaları da başınıza bir hayli bela açacak.

Paralel Dünyada Mermi Sesleri

Daha oyunun sadece %40'ı bittiğinden şu ana kadar söylediğim bazı ayrıntılarda değişiklik olabilir ama, değişmeyecek bir şey varsa o da multiplayer seçeneği. 32 kişiye kadar destek verecek oyunda multiplayer tutkunlarını mutlu edecek her mod var: death match, team death match, capture the flag, koruma/suikast düzenleme vb. Ayrıca bunlardan başka 2003'te çıkartabileceklerine inandıkları oyunun tamamen online bir versiyonu üzerinde de çalışıyorlar.

Son olarak oyun yapımcılarından Bay Lussan'la Bay Vincent'a "iyi tamam da Half Life'dı, Quake'di, oyununuz nasıl insanların bu tutkularını yok edecek? Net-Cafeler'deki Counter çığlıklarının yerine Iron Storm'un ismini duyabilecek miyiz?" diye sorduğumuzda bize bilgiç bir ifadeyle "Bir oyunu etkileyici yapan arka planıyla oynanışının yeterince örtüşmesi ve tüm bunları çok başarılı grafik ve ses efektleriyle desteklemektir. Biz oyunumuzda hepsine güveniyoruz, inanmazsınız sırf mermi sesleri için tahtasıydı, demiriydi, çamuruydu, beyniydi en azından bir düzine ortamda ayrı ayrı sesler kullandık. Gerçekçilik başka bir şey" diye karşılık verdiler.

Ne diyelim umarım haklı çıkarlar ve herkes mutlu olur.

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr







outcast 2

Tatlım, bugün adamın biri seni aradı, uzaydan mı gelmiş, yardım mı istiyormuş ne?

O*utcast* şimdiye kadar çok az oyunun hakkını vererek başardığı adventure ve action oyunlarını birleştirmeyi başarmış..."

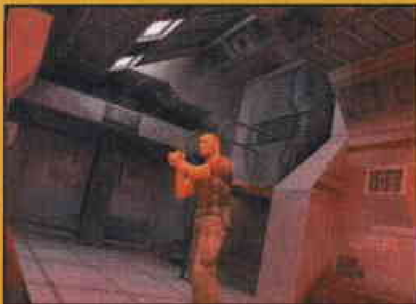
"...Oyun içindeki bütün bireyler, askerler, Talon'lar ve hayvanlar birbirinden, sizden ve çevrelerinde geçmişte ve yakın zamanda olmuş olaylardan haberdar..."

"...Oyunun kendi software grafik motoru var ve ister inanın, ister inanmayın, 3D kartlara destek veren birçok grafik motorunun yapamadığı işleri beceriyor..."

Okumuş olduğunuz satırlar günümüzden iki buçuk yıl öncesine ait. Derginin çatı katında tozlu bir sandığın içinde, Sinan Çelebi'nin Eylül '99 sayısında kaleme aldığı elyazması Outcast incelemesinden bu alıntıları yaptım ki, 3D kartların oyun piyasasıyla yeni tanıştığı bir dönemde *Outcast*'in 3D hızlandırıcı desteği olmaksızın nasıl bir başarı sağladığını daha iyi anlatabileyim. Yine Sinan Çelebi'nin Oyunname'ye yazdıklarından anlıyoruz ki, Frenk memleketlerinde husule gelmiş bir kumpanya olan *Appeal Games*, şahısların fikirleri ile zikirlerinin örtüşmesinde de bir ilk teşkil etmiş bulunuyormuş. Cutter Slade isimli bir zat-ı muhteremi canlandırdığınız oyunda, arzın dışına, başka diyarlara sökün edip oradaki mahlukata yardım ediyor, bu sırada arzı yutma tehlikesi iştigal eden bir siyahi deliği kapatmak için o diyardaki feza vasıtanızı arıyormuşsunuz.

« Yapımcıların oyunla ilgili söyledikleri bir söz var ki, biz oyun dergileri çerçeveletip duvarımıza assak yeridir. »

BIÇKIN DELİKANLI: Cutter Slade, Appeal Games'in yeni 3D Grafik motoru sayesinde inanılmaz detaylı görünüyor.





Grafik motoru ısındı, artık daha hızlı gideriz!

Oyuncular *Adelpha* gezegenindeki Talon ırkından dostlarına bir kez daha yardım etmek üzere geri dönen *Cutter Slade*'i yönetmeye devam edecekler. Yine ilk oyundaki gibi düz bir öykü akışı olmayacak, onun yerine oyuncuların karşılarına düşünüp, kendilerince bir çözüm yolu üretip üstesinden gelmeleri gelen problemler çıkacak.

İlk Outcast'te kullanılan *voxel* (volümetrik piksel) sistemi de tamamen değiştirilecek. *Voxel*'de daha az sayıda poligonun üzerine hacimli pikseller yerleştirilerek iki boyutlu yüzeylerin üç boyutluymuş gibi görünmesi, ya da üç boyutlu yüzeylerin daha detaylı olması sağlanmıştı. Gelişen teknolojiyle birlikte grafikerlerin de daha fazla poligon kullanmaları ve çok detaylı yüzeyler, karakterler yaratmaları mümkün olacak. Örneğin bir karakter için 8000'in üzerinde poligon kullanılacağını söylesem nasıl olur ? Ayrıca ilk oyundan çok daha gerçekçi mimikler ve vücut hareketleri bekliyoruz.

Yapımcıların oyunla ilgili söyledikleri bir söz var ki, oyunları sınıflandırmak konusunda böylesine kavram kargaşaları yaşanan bir dönemde tüm oyun firmaları ve biz oyun dergileri çerçeveletip duvarımıza assak yeridir : "Günümüzde oyunların hangi türe ait olacaklarına karar vermek yerine, bir oyunun hangi türe ait öğeleri içinde bulundurduğunu tartışmak yerinde olacaktır." Ve şöyle devam ediyor : "Biz *Outcast 2*'yi tasarlarken oyuncunun amaçlarını düşündük, bu amaçları gerçekleştirmekte kullanacağı en ilginç yolları saptadık ve birleştirip oyunun içine koyduk.".

Outcast 2 için firma -şimdilik- daha fazla konuşmamayı tercih ediyor, ama ilk Outcast gibi bir referans ve kafalarında bunca parlak fikir varken, 2002 boyunca *O2* ile ilgili duyacaklarımızın bunlarla sınırlı kalmayacağını tahmin etmek işten değil. Bizden ayrılmayın efendim.

Batu & Gökhan I
batuher@level.com.tr



TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	2003
Tür • Yanıtı yazının içinde saklı!	
Yapım • Infogrames	
Dağıtım • Infogrames	
Bize Göre • Devam oyunu yapmak her zaman için daha riskli ve daha zor bir uğraştır, hele aradan iki buçuk yıl gibi bir zaman geçmişse.. Biz Outcast'i, O2'nin teminatı olarak kabul ediyor, Appeal'den güvenimizi esirgemiyoruz!	

magic the gathering online

Magic çılgınlığı sanal dünyada yepyeni bir boyutla geliyor!

MtG Online daha önce MtG'yi taklit etmeye çalışan veya gerçek oyun mekaniğini sanal dünyaya aktarmaya çalışan oyun ve programların (Apprentice dahil) hepsine son noktayı koyuyor ve hepsine haddini verecek şekilde zengin, büyük ve derin içeriğiyle karşımıza çıkıyor. Çok kısaca MtG Online, kart oyunun birebir bilgisayar versiyonu. Ama insanın aklına ilk gelecek şekilde evde tek başımıza oynayabileceğimiz basit bir oyun olmaktan çok öte. Her şeyden önce bu oyun tamamen online; başkalarına karşı oynanıyor. Ama bundan çok daha önemli özelliği hiç kimsenin hiçbir kartı olmaması. Yani size baştan verilen hiçbir kart yok (ya da çok sınırlı miktarda var), yapmanız gereken bir adet kredi kartı kullanıp Wizards'ın hesabını kabartmak. Diğer bir deyişle sanal kart satın alacaksınız! Evet, aynı gerçek dünyadaki booster pack veya deck'ler alacak, aynı gerçekteki gibi bunları açacak ve tamamen gerçekteki rarity-foil sistemiyle aynı olan kartlara sahip olacaksınız. Bu kartların hepsi Wizards'ın sunucu'larında saklanacak (ve tabii çok sık yedeklenecek). Kartlarınızı kullanarak deck'ler oluşturacak ve delice sayıda çok turnuvaya katılacak ve akabinde derecelere girerek online kartlar kazanabileceksiniz. Turnuva sistemi de normalden farklı olmayacak ve gerçekte nasıl oynuyorsanız her şey aynı olacak. Elbetteki bir online rating sistemi olacak ve bunun da hesaplanma şekli değişmeyecek.

MtG'i oynarken en çok karşılaşılan problemlerden biri anlaşmazlıklar konusunda karar verme, zamanlama sorunlarıdır. Wizards bunların hepsi rahatlıkla çözülecek bir sistem geliştirmiş ve tüm kuralları bilgisayara en ince ayrıntısına kadar aktarmışlar. Yani 3. bir kişiye ihtiyaç duyulmadan oynanacak ve yapay zeka Level 5 Judge gibi davranacak. Oyunlara isterseniz izleyici olarak da katılabilecek ve dünya şampiyonlarının oyunlarını evinizde otururken birebir izleme şansı bulabileceksiniz.

« 15$ olarak belirlenen oyunda alacağınız booster'ların ve deck'lerin fiyatları ise 14 ocakta gerçek dünyadakinin aynısı olarak belirlendi. »

Splendid Genesis

Şimdilik 7th edition ve Invasion'dan sonraki serilerin olduğu oyunda ileriki Expansion'ların hepsi elbette ücretsiz olarak sunulacak. Fiyatı 15$ olarak belirlenen oyunda alacağınız booster'ların ve deck'lerin fiyatları ise 14 ocakta gerçek dünyadakinin aynısı olarak belirlendi (ve bu inanılmaz protestolarla karşılandı, değiştirilme durumu gündemde). Wizards bunu bir serideki tüm kartları topladığınızda gerçekleriyle değiştirme fikriyle üstünü kapatmaya çalışsa da aynı fiyatı uygulamaları gerçekten çok saçma.

Ve son olarak 24 Şubat'ta Saklı Kent'te senede 5 kere yapılan Pro Tour'a (bu seferki Fransa'da) katılmak için bir Qualifier yapılacak, eğer MtG kariyerinizde bir kaç basamak yükselmek istiyorsanız bundan iyisini mumla arasanız bulamazsınız,

Biz de orada olacağız.

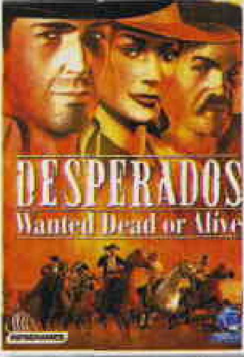
Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	04. 2002
Tür • Online Kart Oyunu	
Yapım • Leaping Lizard Software	
Dağıtım • Wizards of the Coast	
Bize Göre • MtG hayranları için havada, karada ve suda satın alınacak ilk cisim olacaktır. MtG'den haberi olmayan ama öğrenmek isteyenler için ise kesinlikle çok iyi bir başlangıç.	

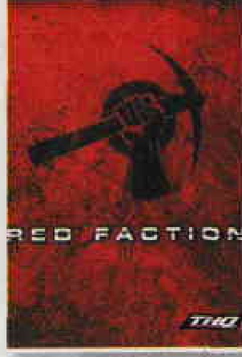


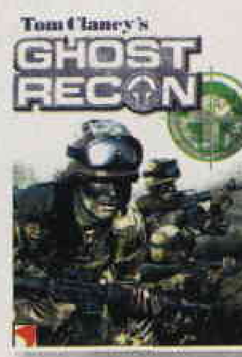


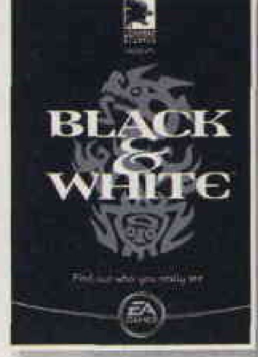








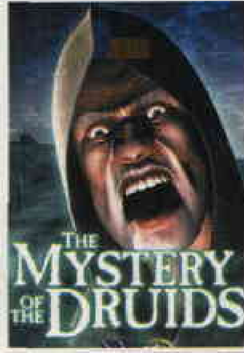




LEVEL

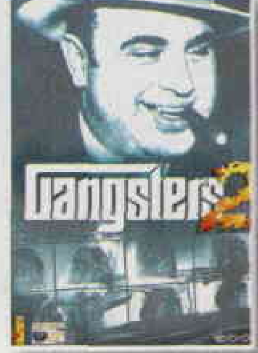
YILIN EN İYİ OYUNLARI







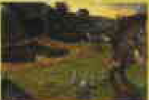




2001'in EN İYİ OYUNU İÇİN ADAYLAR

Alien vs Predator 2

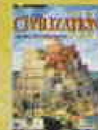
Ne demişiz: "...Doğrusu *AvP 2* aslında ilk oyunda bulunması gereken hemen herşeyi bünyesinde barındırıyor. *Monolith* bu oyunla Blood günlerindeki haklı ününe tekrar kavuşacak gibi görünüyor..."



Level Notu: 83

Black & White

Ne demişiz: "...Herşey bir yana, sırf üstlendiği görevi tam olarak yerine getirdiği için bile alınır *Black & White*. Sanıyorum geçen sene Sims'in başardığını bu sene *Black & White* başaracak. Şimdiden yılın en iyi oyununu seçmiş gibiyim"



Level Notu: 85

Civilization 3

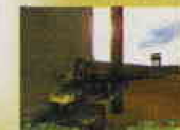
Ne demişiz: "...Birkaç yıl once ilk *Civilization* yazımı yazdığımda başlığı Büyük Oyun'du ve *CivIII*'ü beklerken korktuğum şeylerden biri de bu sözü geri almaktı. Buna gerek kalmaması, hatta bu tarz oyunları sevenler için yeni oyunnun her zamankinden büyük olduğunu

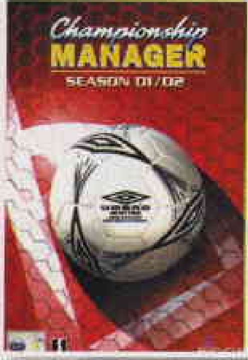


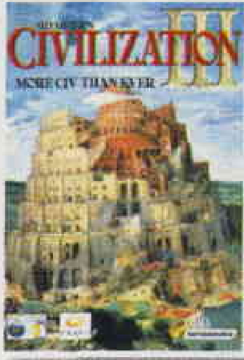
görmek iyi bir duygu..." **Level Notu: 94**

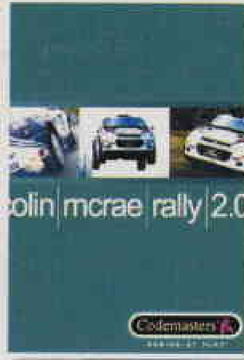
Commandos 2

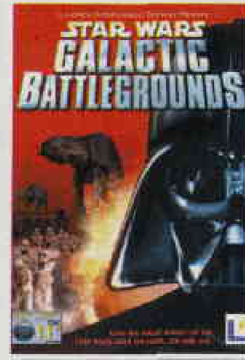
Ne demişiz: "...Eğer son zamanlarda bir oyunun grafiklerinin güzelliği gözlerinizi yuvalarından uğratmadıtsa, *Commandos 2*'yi oynayın. Eğer son zamanlarda mükemmel bir oyun bulamadıysanız, *Commandos 2*'yi oynayın... Zorlanmanız imkan dahilinde ama

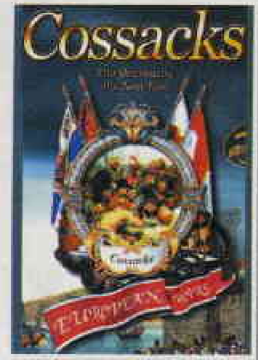










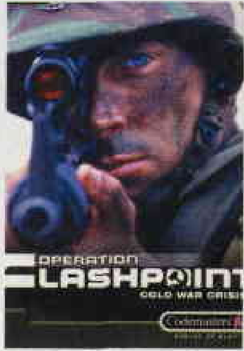


Bir sene daha rüzgar gibi geçip gitti. Genelde PC oyunları açısından kıt bir yıl olduysa da oldukça fazla hit oyun gördük bu sene. Özellikle FPS, Aksiyon ve Strateji oyunları yıla damgasını vururken diğer tüm türler bizi başarısız ve sıkıcı oyunlara boğdu. Özellikle Adventure ve Simülasyon türleri bu sene de düşüşe devam etti. Hiç beklenmedik bir şekilde 3D Real-Time Stratejiler bu sene 2D'ler karşısında çok zayıf kaldı. Yıl boyunca 2D'nin muhteşem dönüşüne tanık olduk.

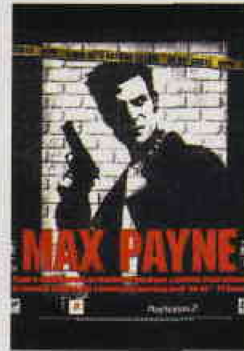
2001'in en ilginç noktalarından biri de çok ama çok uzun zamandır beklenen üç oyunun çıkmasıydı. Yaklaşık 2 yıl gecikmeyle gelen Black & White, Anachronox ve Max Payne'in çıkışıyla hepimiz derin bir oh aldık.

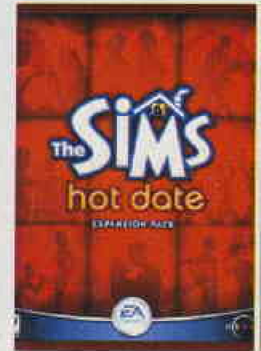
2001'de yıllardır yaşanan özgün oyun çıkaramama sorunu biraz olsun aşıldı. Giants, Arcanum, Black & White, Operation Flashpoint ve Evil Twin gibi yaratıcı oyunlar bir parça zenginleştirdi oyun dünyasını. Ama yine de ağırlık devam oyunlarındaydı. Bu sene yılın oyunu seçtiğimiz oyun ve büyük ödüllerimizi kazanan oyunların 6'sı devam oyunu. Özgün oyun sayısı ise sadece 3.

İşte 2001 böylece geçip gitti. Ve Level Editörleri her senenin sonunda olduğu gibi yılın bütün oyunlarını masaya yatırıp, hararetli tartışmalar sonucunda en iyilerini seçtiler. Bu arada sizde kendi en iyilerinizi seçmek için ay boyunca level.com.tr'yi ziyaret etmeyi unutmayın.

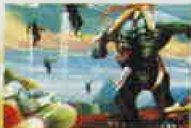






---

pişman olmanız değil."



Level Notu: 93

Tom Clancy's Ghost Recon

Ne demişiz: "...*Ghost Recon* çok iyi bir oyun ve kendi türündeki birçok oyundan daha üstün. Eğer savaş oyunlarını seviyorsanız kesinlikle arşivinizde bulunmalı..."

Level Notu: 88



Giants: Citizen Kabuto

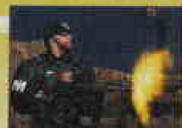
Ne demişiz: "...*Giants* kesinlikle ilk çıktığı andan beri bir klasik, bir kült, oyun dünyası için bir gurur abidesi. Çok uzun yıllar sonar torunlarınız "Dedeciğim o muhteşem *Giants* oyununu bize anlatsana" dediklerinde yüzünüz kızarsın istemiyorsanız hemen alıp oynayın."



Level Notu: 92

Max Payne

Ne demişiz: "... *Max Payne*'in bugüne kadar yapılmış en iyi 3rd Person Shooter olduğu açık. Bu oyunu *Tomb Raider*'la karşılaştırmak açıkça küfür sayılır...



Level Notu: 92

Operation Flashpoint

Ne demişiz: "...Eğer zor ve gerçekçi savaş oyunlarından, savaş oyunlarından veya sadece zor oyunlardan hoşlanıyorsanız, *Operation Flashpoint*'i mutlaka



EN İYİ OYUN

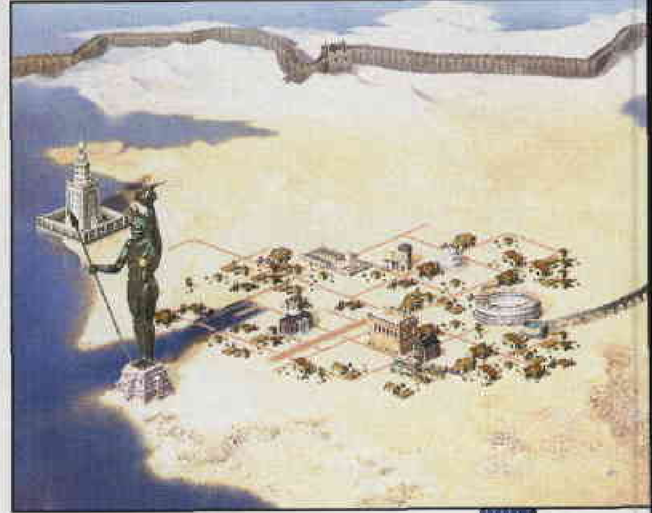
CIVILIZATION 3

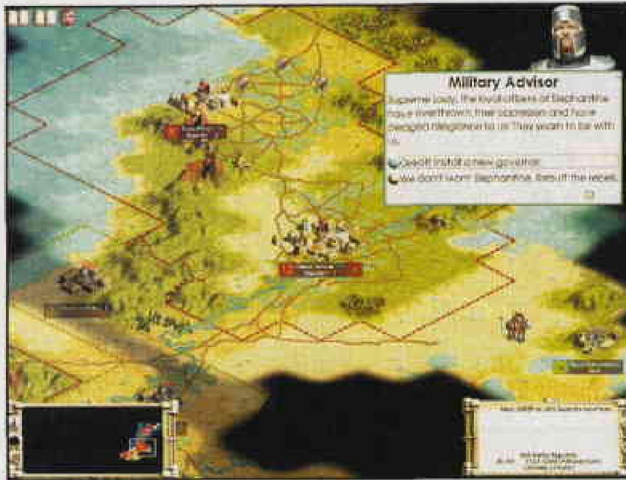
Önce ateşi buldu insan, daha sonra yazıyı... Hayvanları evcilleştirdi ve doğaya hükmetmeyi öğrendi.

Krallıklar kurdu, krallıklar yıktı... vebanın ne olduğunu öğrendi. Dünyayı muhteşem eserlerle donattı insan. Matbaayı keşfetti, tüfeği ve treni. Savaşlara ve açlığa boğdu dünyasını, tek bir bombayla şehirleri yıktı. Elektriği, bilgisayarı ve oyunlarını buldu. Sürekli ileri gitti ama hatalarından ders almayı pek de bilemedi. Ve 20. yüzyıla veda ederken bir oyunla bütün tarihinin özetini çıkardı. Bize sorarsanız bir oyun ile bugüne dek başarılmış en büyük şey nedir diye. Dünya tarihini tek bir oyun içine sığdırabilmektir.

Her şeyden önce bu yüzden Civilization III'ün apayrı bir yeri var bizim için. Önünüze geleni vurduğunuz sıradan bir oyun değil o ve size dünyanın kaderini baştan yazma hakkını veriyor bir parça.

Civilization III'ü özel kılan başka bir nokta ise devam oyunu yapılması en zor olan bir seride bugüne dek yapılmış en iyi devam oyunlarından birinin gerçekleştirilmiş olması. 1991'de çıkan Civilization'ın ardından 1997'de Civilization II geldi. Her iki oyunda çıktığı dönemde sarsıcı bir etki yarattı ve kısa sürede klasikler arasında kendilerine saygın bir yer edindi. Ancak bu tarihten itibaren yapılan tüm Civilization oyunları fiyaskoydu. Multiplayer Edition, Civ II'yi ileri götüremezken Call to Power ve Call to Power 2 ne yasal olarak ne de kalite olarak Civilization III adını hak ediyordu.







EN İYİ AKSİYON ADAYLARI

Max Payne

4 yıl boyunca bekledik. Her yıl daha iyi bir görünüşle çıktı karşımıza. Kafamızda büyüttük, şişirdik... Peki bunca bekleyişin ardından Max Payne, yılın en iyi aksiyon oyunları sıralamasında kaçıncı olabildi acaba?

Oni

Belki Max Payne kadar abartılı reklam kampanyaları ile duyurulmamıştı. Ama grafiklerinin temizliği ve mükemmel oynanabilirliği basitliği ile PC'nin en başarılı dövüş oyunlarından birisiydi Oni.

Giants

Görsel olarak kelimenin tam anlamıyla "muhteşem" bir oyundu Giants. Bir aksiyon oyunu olmasına rağmen, ufak dozajda strateji de içeriyordu. Uzun süre beklediğimiz, ama beklediğimize değen oyunlardan birisiydi Giants.

EN İYİ MÜZİK

Baldur s Gate 2: Throne of Bhaal

İki yıl üstüste Yılın RPG oyunu seçtiğimiz Baldur's Gate serisinin muhteşem bir şekilde kapadı Throne of Bhaal. Ama aklımızdan çıkmayan bir özelliği vardı; müzikleri. Bhaal'ın tohumu olan yönettiğiniz ana karakterin ilk oyundaki ayak işlerine bakan çıraktan, dostlarının bile çekinerek ve "efendim" ile hitap ettiği efsaneye dönüşmesini irdelercesine kullanılan orkestral melodiler, kulağımızın pasını silmişti. Bravo Bioware.

EN İYİ OYUN

El Sid Meier

Zaten iyi olan grafiklerini bir parça cilalamak dışında Civilization II'nin üzerine ne konabileceği konusunda açıkçası bizimde çok bir fikrimiz yoktu. Ama Civilization'ın babası Sid Meier'ın vardı. Heyecanla geçen bekleme süresine fazlasıyla değdi ve sonunda Sid Meier'ın hala oyun dünyasının tepesinde olduğunu ispatladı.

Beklenenin aksine Civilization III'de seriye eklenen çok az yenilik var. Oyuna eklenen elle tutulur iki özellik kültür ve kaynaklar o kadar isabetli kararlar ki oyun Civilization II'yi oynayanlar için tamamen tanıdık ama şaşırtıcı derecede daha derin hale gelmiş. Call to Power'da olduğu gibi tamamen değiştirilmiş ve hatta sulandırılmış bir Civilization hayal kırıklığı olurdu elbet. Ama Civilization III'de ki bu oldukça az eklemelere karşı oyun bizim için fazlasıyla tatmin ediciydi.

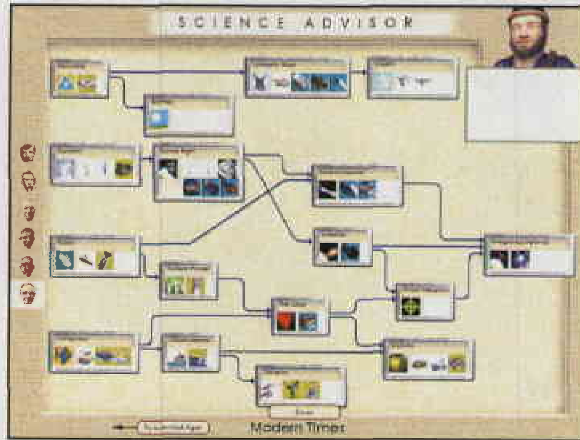
Çünkü Fraxis'in tercihi oyuna bir dolu yeni özellik eklemek değil varolanları kusursuzlaştırmaktı. Civilization zaten çok iyiydi ve bizce Fraxis onu biraz daha yontarak Rönesans heykellerinin mükemmelliğine ulaştırdı. Öncelikle Civilization III'deki en büyük başarı oyundaki dengelerin mükemmel kurulmuş olması. Yaptığınız her hareketin olumlu ve olumsuz sonuçlarını çok rahat görebiliyorsunuz. Ayrıca oyundaki derinlik ve çeşitlilik de hayranlık uyandırıcı. Civilization II'nin tersine aynı gerçek dünyadaki gibi dünyanın patronu olmak için hem askeri olarak hem de kültürel olarak çok güçlü olmalısınız. Bunun dengesini yakaladığınız an yolunuz açılıyor. Ama tutturamadığınız anda Avrupa ülkeleri gibi kültürel açıdan çok yol alıp sonunda askeri açıdan sizden güçlü bir devletin gölgesi altında kalmaya yada Rusya gibi askeri açıdan güçlenip sonunda şehirlerinizin tek tek sizi terk edip başka ülkelere katıldığını görmeye mahkumsunuz.

Tüm bu ince işçiliğe oldukça kolaylaştırılmış bir oynanış ve serinin doğasına uygun harika grafikleri de ekleyince elinize 2001'in en iyi oyunu Civilization III geçiyor. Civilization IV çıkana dek 5-6 sene hiç sıkılmadan oynayacağınız ve oynadıkça dünya denen küreyi daha iyi anlayacağınız bir oyun.

Diğer adaylar kaçıncı oldu?

2	Operation Flashpoint
3	Commandos 2
4	Black and White
5	Alien vs Predator 2
6	Clive Barker's Undying
7	Max Payne
8	Giants: Citizen Kabuto
9	Ghost Recon
10	Return To Castle Wolfenstein





EN İYİ SES

Tom Clancy s Ghost Recon

İçinde Tom Clancy'nin adının geçtiği herhangi bir oyunun, köküne kadar gerçekçi olacağından emin olabilirsiniz. Ama Ghost Recon'daki silah seslerinin gerçekçiliğini duyduğumuzda, Counter Strike dahil, bütün askeri oyunlardaki silahların seslerine burun bükmeye başladık. Tabii EAX teknolojisi de işin içine girince, 1 km uzaklıktan gelen çatışma sesleri de, kafanızın üstünden geçip kulübenin ahşabına saplanan kurşunun sesi de insanın tüylerini eşit derecede diken diken etmeyi başarıyordu.

EN İYİ FIRST PERSON SHOOTER ADAYLARI

Clive Barker s Undying

Clive Barker'ın romanlarını okumamış olabilirsiniz. Ama Undying'in o korkunç, insanı neredeyse zıvanadan çıkartan atmosferini bir kere tattınız mı, adamın kitaplarını okumak için anlaşılır bir istek oluşuyordu içimizde.

Alien vs Predator 2

Bir filmin atmosferini bu kadar verebilen bir oyun henüz yapılamadı. Marine'de korkuyu, Predator'da avcı olmanın tadını, Alien'da ise içgüdüleriyle hareket eden bir hayvanı oynadığımızı gerçekten hissettirdi bu oyun bize.

Return to Castle Wolfenstein

İlk Wolfenstein, birçok kişi tarafından PC tarihinin en önemli yapıtı olarak bilinir. RtCW ise muhteşem grafikleri ve mükemmel multiplayer oynanışı ile ismini hakeden bir oyundu bizim için

2001'İN EN İYİ FPS OYUNU ÖDÜLÜNÜ KAZANAN OYUN...
27. sayfada

EN İYİ AKSİYON

MAX PAYNE

Çıktığı güne kadar Max Payne hakkında hemen herkesin görüşü aynıydı.

Herkes farklı cümlelerle oyunun mükemmel olacağını ve 2001'in en iyi oyunu ödülünü büyük ihtimalle kapacağını düşünüyordu. Ama Max Payne'in çıkışıyla işler bir anda değişti. Herkes farklı yorumlarda bulunmaya, insanlar beğenenler ve beğenmeyenler olarak kutuplaşmaya başladı. Çünkü Max Payne uçlarda gezinen bir oyundu, en iyi özelliklerle en kötülerini yan yana barındırıyordu. Kimsenin mırın kırın edemeyeceği güzellikte grafikler, hızlı aksiyon, meşhur Matrix efektimiz Bullet time ile yükselen oyun, hiç bulunmayan yapay zeka, kısa oyun süresi ve çok kötü işlenmiş ve oyunla entegre edilememiş klişe hikaye ile düşüyordu.

Ama sakin ve objektif gözle Max Payne'e bakınca gereğinden fazla şişirilmiş çok iyi bir oyun görüyoruz. Belki ikinci seferden sonra oynamak istemeyeceğiniz bir oyun. Ama ilk oynadığımda aldığımız aksiyon duygusunu açıkçası bugüne kadar hiç bir 3rd Person Shooter verememişti. Zaten dergimizin ortak kanısınca Max Payne TPS gibi kısır bir türde bugüne kadar çıkmış en iyi oyundur. Ve doğal olarak yılın en iyi aksiyon oyunu olmayı da hak ediyor.





TAKTİK AKSİYON ADAYLARI

Tom Clancy's Ghost Recon

Eski CIA danışmanı ve yazar Tom Clancy'nin tüm taktik aksiyon oyunlarında olduğu gibi Ghost Recon da eksik yönlerine rağmen, türden hoşlanan oyuncuların kaçırmaması gereken bir yapıttı.

Operation Flashpoint

Bu oyunun, Amerika başta olmak üzere, birçok orduda acemi askerlerin sanal ortamda eğitimi için kullanıldığını söylesem inanır mısınız? Operation Flashpoint taktik aksiyon oyunları türüne çok zor geçilecek bir standart getirdi.

Deadly Dozen

Açıkçası, bu yıl yukarıda adı geçen iki oyun haricinde pek taktik aksiyon oyunu çıkmadığından Deadly Dozen'ı fasülye olarak buraya aldık. Birçok açıdan vasat bir oyun olan DD'in, yılın en iyi taktik aksiyon oyunu olabileceğini düşünmüyorsunuzdur umarım :)

EN İYİ TEKNİK GRAFİK

Commandos 2: Men of Courage

Commandos 2, iki boyutlu ve üç boyutlu grafikleri bu kadar kaliteli bir şekilde bir araya getirdiği için, teknik olarak rakipleri arasından sıyrılmayı başardı. Dış mekanlardaki mimari detay, bina içlerinde her detayı görmenizi sağlayan üç boyutlu görüntüde de devam ediyordu. Karakterlerin animasyonlarında da tek bir aksama olmaması, Commandos 2'nin teknik grafik dalında ödülü bileğinin hakkıyla almasını sağlayan son nokta oldu.

EN İYİ

EN İYİ FPS

ALIEN VERSUS PREDATOR 2

2001'de belki hiç de hazır olmadığımız bir dönemde en büyük korkularımızdan biri geri geldi.



AvP'nin yıllar önce çıkan tek bölümlük ilk demosu bile tek başına oyuncuları klostrofobik yapmaya yetmişti. Bu sene AvP, Lithtech motorunun gücüyle geri döndü ve bizleri kendine hayran bıraktı.

Bir FPS'de hem Alien, hem Marine hem de Predator olarak oynayabilmenin keyfini zaten ilk oyunda fazlasıyla tatmıştık. Bu sefer aynı tadı daha iyi grafikler ve biraz daha dengeli bir multiplayer sistemi ile tekrar tadacaksınız. Ancak AvP 2'yi yılın FPS'si yapan bu değil. Asıl sebep oyunun sinematik yapısı. Monolith oyunu o kadar iyi kurgulamış ki kendinizi bir anda Alien 2'nin içinde buluyorsunuz. Bire bir uygulanmış araçlar, silahlar benzer karakterler ve filmin başı ile aynı yapılan oyunun girişi... Her şey bir korku filmi havasında başlayıp gelişiyor. Ve oyunun sonuna kadar her an yerinizden sıçrayacakmışçasına tedirgin bir halde oynuyorsunuz.

Elbette AvP 2'nin en büyük rakibi Return to Castle Wolfenstein idi. Ancak Wolfenstein'ın hikayesiz, sıkıcı, labirentimsi yapısını AvP 2'nin sürükleyiciliğiyle karşılaştırınca birinciyi seçmek hiç zor olmadı



EN İYİ
SANATSAL GRAFİK

Giants: Citizen Kabuto

Beklediğimizden çok daha iyi çıkan oyunlardan birisiydi Giants. Özellikle de grafik güzelliği açısından, rakibi pek az bulunuyordu. Daha oyunun ilk sahnesinde, göz alabildiğine uzanan yemyeşil bir adanın en yüksek yerinden, ucu gözükmeyen bir okyanusun üzerindeki yabancı güneşin yansımasını gördüğünüzde oyuna aşık olacağınızı biliyordunuz.

EN İYİ STRATEJİ ADAYLARI

Commandos 2

Teknik grafik dalında ödül almış bir oyunun, stratejik derinlik ve insanı düşünmeye zorlamasının zor olduğunu düşünüyorsanız, bir daha düşünmenizi tavsiye ediyoruz.

Black & White

Oyun dünyasına yeni bir şeyler katan oyunlar çok seyrek geliyor. Geçen yıl bunu başaran Sims idi, ve hala tüm listelerde ilk onda yer alıyor. Acaba bu yılın yenilikçisi Black & White aynı başarıyı sağlayabildi mi?

Fallout Tactics

Fallout serisine Level yazarları arasında aşık olmayan yoktur (sadece arabadan anlayan Onur hariç J). Fallout Tactics de uzun ve sıkıcı gecelerimizi aydınlatan, mükemmel bir strateji oyunuydu. Ama acaba en iyisi miydi?

2001'İN EN İYİ STRATEJİ OYUNU ÖDÜLÜNÜ KAZANAN OYUN

EN İYİ TAKTİK AKSİYON

OPERATION FLASHPOINT

2001'in benzersiz oyunlarından biri Operation Flashpoint idi kuşkusuz.

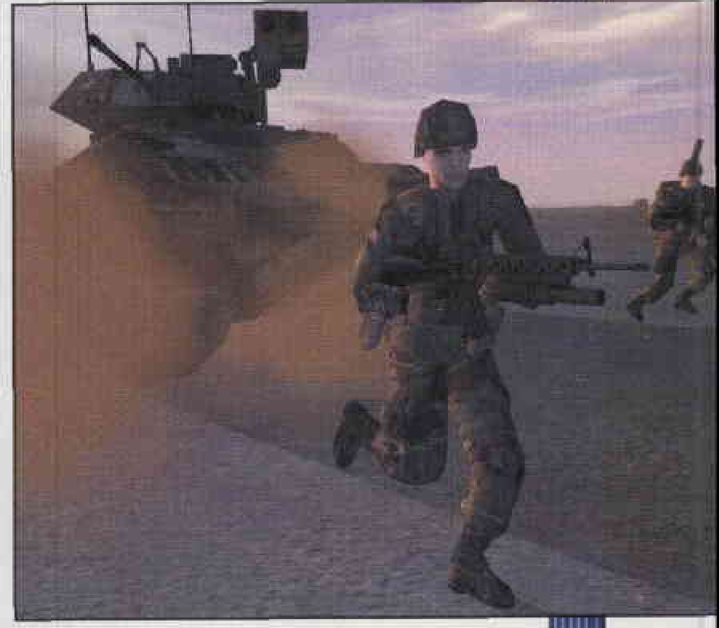
Bugüne dek yapılmış en gerçekçi taktik kombat olan oyun herkes tarafından oldukça beğenildi. Bugüne kadar 3D oyunlarda görülmemiş ebatta bir haritaya sahip olan oyun bu özelliği ile herkesi çok şaşırttı. Arada hiç yükleme yapmaksızın Operation Flashpoint'de haritanın bir ucundan diğerine yürümek saatler alabiliyordu. Bu devasa haritaya ve yüksek dokulu şık grafiklerine rağmen, oyun orta derece bir sistem ile gayet iyi çalışıyordu.

Oyunun tek sorunu oldukça zor olmasıydı. Mesela pek çok oyuncunun takıldığı bir görevde sadece yıldızlara bakarak yolunuzu bulmanız gerekiyordu. Ama askerlik dediğiniz işin kolay olduğunu kim söyledi ki? Operation Flashpoint yılın taktik savaş oyunun ötesinde bugüne kadar yapılmış askeri simülasyonlar içinde en iyilerinden biridir.









EN İYİ ADVENTURE ADAYLARI

Dracula 2

Fransızların iyi yaptığı tek bir şey varsa, o da sanatsal içerikli adventure oyunları olsa gerek. Dracula 2 de işleniş ve grafik olarak yılın en başarılı adventure oyunlarından biriydi.

Myst 3: Exile

Atrus'un yeni çağının peşinden koşan adamımız yine alışılmışın dışında bir dünyanın kurallarını ve bilmecelerini çözmeye çalışıyordu.

Mystery of the Druids

Almanların son zamanlarda yıldızı parlayan CDV firmasından çıkan MotD, adventure türüne yeni bir şey katmıyordu. Ama konusu ve Monkey Island tadında oynanışı sebebiyle, sevildi.

2001'İN EN İYİ ADVENTURE OYUNU ÖDÜLÜNÜ KAZANAN OYUN... 30. sayfada

EN İYİ HİKAYE

Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura

Gelen maillerden anladığımız kadarıyla birçoğunuzun gece ve gündüz ayırdetmeden aylardır oynadığı Arcanum, ilk Fallout'u yapan ekibin yeni oyunu. Grafikleri çok iyi değildi belki, ama hikayesi insanı en başından bitirene değin rahat bırakmayacak kadar derindi. Teknoloji ile yeni tanışmış bir dünyada, büyü ile teknolojinin çatışmasının ortasında, bir zeplin kazası olur. Sağ kalan tek kişi (biz) bir tarikatın kehanetlerindeki kurtarıcı olarak görülür ve daha ne olduğunu anlamadan müthiş bir maceranın içine sürüklenir. Sürekli gelişen dünyası (oyunun sitesinde sürekli olarak Arcanum dünyasından güncel haberler veriliyor) da oyunun hikayesinin bir parçası oldu ve Arcanum'u yaşayan ve sürekli gelişen bir oyun haline getirdi.

EN İYİ STRATEJİ

COMMANDOS 2

1998'de Commandos ilk çıktığında ona hayran kalmıştık.





Ama bu sene Commandos 2'yi görünce açıkçası duygularımız hayranlığın ötesindeydi, vurulduk, çarpıldık, yandık kül olduk. İlk oyundan bu kadar farklı ve bu kadar güzel bir oyun beklemiyorduk kesinlikle. Özellikle izometrik bakıştan oynadığımız oyunda zoom seçeneğinin olması ve bir pencereden bir odayı gözlerken odayı 3D olarak görüp, istediğimizce evirip çevirebilmemiz gibi teknik detaylar bizi hayran bıraktı.

Çok daha iyi grafikler, çok daha iyi müzikler, çok daha geniş haritalar, çok daha fazla karakter fonksiyonları vs... Commandos 2'de ilk oyunun çok daha ötesine gidilmemiş bir nokta dahi gelmiyor aklıma şimdi. 3 sene öncesinin en iyi stratejilerinden birini alıp her açıdan çok daha yüksek seviyelere çıkarıp piyasaya sürerseniz ne olur? Elbette yılın strateji oyunu seçilmeyi garantilersiniz. Bu sene diğer pek çok oyun türündeki kısırlığa karşılık strateji oyunları yıldız gibi parladı. O kadar çok güzel strateji oyunu geçti ki bu sene elimize, eğer Commandos 2 gelip de hepsinin tozunu attırmasaydı yılın oyununu seçmek bir hayli zor olacaktı.





EN İYİ ATMOSFER

Clive Barker s Undying

Korkacağımızı tahmin ediyorduk, ama bu kadar korkacağımızı değil! Dört yetişkin Level editörünün yüreğini ağzına, hem de güpegündüz getirmeyi başaran Undying'in atmosferi önünde eğiliyoruz. Korku romanı yazarı Clive Barker'ın oyunun hikayesini yazmasının yanısıra, yapım aşaması boyunca işin içinde bulunması bunda büyük rol oynamış. Seslerin son derece gerçekçi olması, bulunduğunuz mekanlarda daha önce yaşanmış korkunç olayları "hissetmeniz" vs. Oyundaki hemen herşey, atmosferi destekliyordu. Ama oyun anlaşılmaz bir şekilde satışlarda beklenen başarıyı elde edemedi ve yapımcı ekip dağıldı. Yani Undying 2, şimdilik uzak bir hayal olarak görünüyor.

EN İYİ RPG ADAYLARI

Anachronox

Japon tarzı RPG oyunları yapmakta, sadece Japonların başarılı olmadığını gösterdi bize Anachronox. Hikaye sağlam, espriler zekiceydi.

Arcanum

Of Steamworks and Magick Obscura: Fallout'un yapımcısından, daha azını beklemek yanlış olurdu. RPG türüne yepyeni bir yaklaşımıyla alışılmadık bir oyun dünyası ve müthiş bir hikaye sundu Arcanum.

Evil Islands

Rus bir yapımcının ilk 3D oyunu olan Evil Islands, üç boyutlu grafiklerle izometrik RPG yapılabileceğinin başarılı bir örneğiydi.

2001'İN EN İYİ RPG OYUNU ÖDÜLÜNÜ KAZANAN OYUN...
31. sayfada

EN İYİ ADVENTURE

MYST 3 EXILE

Bulmacaların büyülü alemi Myst.



Sadece adventure türü için değil, olağanüstü grafikleriyle oyun dünyası için de bir devrim olmuştu Myst (herhalde o olmasaydı, adventure türü hala eşya topluyor olurdu). Ardından Riven geldi ve Myst'in açtığı yoldan emin adımlarla ilerledi. Serinin sonuncu oyunu Exile ise tam bir başyapıt. Artık Myst dünyası çok daha geniş ve tamamıyla üç boyutlu. Ayrıca 32 bit render edilmiş grafikler hiç olmadığı kadar güzel ve sesler hiç olmadığı kadar gerçek. Yine ait olmadığınız bir boyuttasınız ve yine eve geri dönmek için tek şansınız birbirinden karışık düzenekleri çözmek. Tabii ki yine sahnede Atrus var. Üçüncü boyut Myst dünyasının kendine özgü mimarisini de yüzeye çıkarmış. Çevrenizi çok daha iyi algılayabiliyor ve kendinizi Myst'in renkleri arasında çok daha kolay kaybedebiliyorsunuz. Myst, aslında yalnızlık duygusunun sanal alemdeki adı bence. Birbirinden orijinal bulmacaları çözerek, hikayenin derinlerine daldıkça, kafanız karışacak ama aynı zamanda rahatlayacak da. Myst ekolünün son basamağı Exile, oyuncuya bir oyun değil, parçası olabilecekleri bir alem vaat ediyor.







EN İYİ YARIŞ ADAYLARI

4x4 Evolution

Yol olmayan, istediğiniz yere gitmekte serbest olduğunuz bir yarış oyunu yapmak, oldukça zor bir iştir. Ama 4x4 bunu başarmıştı.

Colin McRae Rally 2

PC ve konsollar için hazırlanmış en başarılı ralli oyunu olduğunu düşünüyoruz Colin'in. Arabaların ve pistlerin detayları kadar, fizik kuralları da oyunda büyük önem taşıyordu.

F1 2001

EA Sports'un ikinci F1 yarışı denemesi, turnayı gözünden vurdu. Gran Turismo tarzı ehliyet sınavları oynanışa bir başka tad katıyordu (zor olsalar da).

2001'İN EN İYİ YARIŞ OYUNU ÖDÜLÜNÜ KAZANAN OYUN...
32. sayfada

EN İYİ MULTIPLAYER OYUN

TOM CLANCY S GHOST RECON

Bu yıl, Counter Strike'ın çok fazla gelişememesinden de kaynaklanan bir gazla, alternatif oyunlar multiplayer gündemindeydi. Ayrıca, Internet altyapımızın hala yeterli olmaması nedeniyle, Devasa Online oyunlar da bir türlü gündeme yerleşemedi.
Takım oyununu ön plana çıkartan Wolfenstein başarılıydı, ama hem deathmatch, hem görev, hem de botlar söz konusu olduğunda Ghost Recon ağır basıyordu. Ubi.com sunucusu üzerinden de sorunsuz olarak oynanan oyun, şu an için en başarılı multiplayer oyun.





ARCANUM

2001, RPG türü için "ek görev paketi yılı" oldu desek yeridir.

Icewind Dale : Heart of Winter, Baldur's Gate 2 : Throne of Baal ve (RPG'den sayarsanız) Diablo 2 : Lord of Destruction herhalde yıl içinde piyasaya çıkan diğer RPG'lere göre çok daha fazla oyuncunun yüzünü güldürdüler. Asıl oyunlara gelince, geçen yıl yaşanan çekişmenin aksine, bu yıl birinciyi belirlememiz zor olmadı : türün gelmiş geçmiş en iyi örneklerinden Fallout 1 ve 2'nin yapımcıları bu kez de "Arcanum" ile altın madalyayı kaptılar. Arcanum'un Fallout'dan çok çok çok daha detaylı karakter tasarımlarına, derinlemesine hazırlanmış bir atmosfere sahip olmasına, 19. yüzyıl teknolojisi ile "Orta Dünya Kültürü"nü karıştırmasına hayran olduk. Tüm bu başarılı arka plana karşın, kendisine yakıştıramadığımız grafikleri nedeniyle Arcanum'a Level Classic ödülünü kıl payıyla (ve içimiz sızlayarak) veremedik. Ancak yıl sonunda baktık ki grafikleri beklediğimiz gibi olmasa da Arcanum, diğer özellikleriyle hala rakiplerinin kat kat ilerisindeydi. Bize de, hakkını teslim edip, Arcanum'u "gönüllerin klasiği" seçmek kaldı!..

EN İYİ RPG





EN İYİ
YAPAY ZEKA

BLACK & WHITE

Yapay zeka, sadece düşmanlarınızda olacak diye bir kural yok. Black & White, getirdiği "yaratık eğitme" sistemi ile bu yıl hepimizi dumura uğrattı. Yaptığınız şeyleri izleyip, onları öğrenen ve sizi taklit ederek büyüyen dev bir yaratığa sahip olmak, hoş birşey. Ama bundan daha iyi olanı, yaratığınız daha siz "tarlaları da sulamalıyım" diye düşünmeden köyünüzdeki tarlalara yağmur büyüsü atması, yani sizden önce sizin ihtiyaçlarınızı farketmeye başlamasıydı.

EN İYİ SPOR ADAYLARI

FIFA 2002

Yıllardır ufak makyajlarla tekellerinde tuttukları futbol oyunu türüne ilk defa taze soluk üfledi bu yıl EA Sports. Yeni pas sistemi, daha başarılı hakemler, zorlayan bir yapay zeka FIFA'nın geliştirilmiş yönleriydi.

NHL 2002

Ülkemizde ne yazık ki pek bilinmeyen buz hokeyi, NHL 2002 ile bilgisayarlara mükemmel bir şekilde yansıdı. Bu yıl içinde tek bir spor oyunu aldıysanız, bu NHL 2002 olmalıydı.

Tony Hawk s Pro Skater 2

Konsolların bir numaralı "boarding" oyunu olan Tony Hawk, aynı başarıyı PC'de de gösterdi. Kafa bulandıran akrobatik hareketleri, müthiş rahat kontrolleri sayesinde yapmak çok kolaydı.

2001'İN EN İYİ SPOR OYUNU ÖDÜLÜNÜ KAZANAN OYUN...

EN İYİ YARIŞ

COLIN MCRAE RALLY 2.0

Geçtiğimiz sene bu günlerde listenin tepesine oturdu Colin McRae Rally 2.0

Ona buna bakmadan, kimseyi umursamadan ve de yerinden kımıldamadan etrafı izledi Colin McRae Rally 2.0. Bir sene öncesinden galibiyetini ilan etmek de her oyuna nasip olmaz. Ama *bir düşünsenize, var* mıydı alternatifi? Ne atlama, ne zıplama; grafikse grafik, sesse ses. Zaten ismi itibariyle de vermesi gerekeni verdi bize. Daha gerçekçi bir araç fizik motoru, daha iyi bir "yarış" oyunu şimdiye kadar yapılamadı. Fizik motoru, çünkü arabaların testlerinde kullanılan kriterlere bile cevap verebilen, Colin McRae tarafından bizzat onaylanmış bir sistem; "yarış" oyunu, çünkü sadece gaza, frene basarak ve *iyi direksiyon kırarak kazanabileceğiniz zorlukta* bir parkur yaratıldı. Sonra en iyi görsellikle süslendi ve gerçek motor gürültüsüne kadar seslendirildi. Sonunda da geçtiğimiz yılın, ama belki de tüm zamanların en iyi gerçek yarış oyunu ortaya çıktı. Rakipleri ise sadece gaza basma zevki verebildi, ama yarışma zevki değil.







EN İYİ SİMULASYON ADAYLARI

Fly! 2

Bu yılın savaş simulasyonları için pek parlak geçmediği belli. Üç adayımızın birinin uzay, ikisinin sivil havacılık simulasyonundan oluşması da bunun bir ispatı. Fly! 2 de başarılı bir sivil simulasyon olarak zihnimizde kalmış.

Independence War 2

3 yıllık bir aradan sonra geri dönen Particle Systems, I-War 2 ile eski başarısına yeniden ulaştı. Dev kruvazörler ile uçmak, onlarca benzer simulasyon *arasından sıyrılması için yeterliydi. Ama daha da artıları vardı.*

MS Flight Simulator 2002

Her yıl olduğu gibi bu yıl da MSFS gündemdeydi. 11 Eylül teröristlerinin eğitim aracı olarak kullanılmakla suçlandı. Tabii ki bu gerçek değildi, gerçek olan MSFS2002'nin, yılın en iyi sivil havacılık simulasyonu olduğuydu.

EN İYİ OYUN FİKRİ

BLACK & WHITE

Peter Molyneux'un üç yıllık çalışması için "En İyi Oyun Fikirleri Yumağı" desek daha doğru olur. Bir oyunda bir arada bulunması imkansız gibi görünen onlarca fikri, Black & White'da birleştirmeyi başardı. Müthiş bir kaynak yönetimi, gerçekten öğrenme yeteneği olan bir yaratık, üç boyutlu dövüş, tüm dünyayı etkileyen gerçek bir fizik motoru bunlardan en önemlileriydi. Oyundaki köylülerin isimlerinin, Outlook Express'inizdeki adres defterinden alınması, oyunun internete bağlanıp bulunduğunuz yerdeki hava durumunu oyuna yansıtması, oyunun başında girdiğiniz isminizin arada sırada kulağınıza fısıldanması ise önemsiz olanlar. Varın gerisini siz düşünün!

EN İYİ SPOR

FIFA 2002

Bu yıl Fifa'yı bilgisayarıma yüklediğimde bu kadar çok değişiklikle karşılaşmayı kesinlikle beklemiyordum.

EA'in her yıl yaptığı gibi oyununun çok satması için yaptığı yalan reklamlardan biri olarak görüyordum yeni pas sistemini ve oynanış stilini. Halbuki yanılan bu sefer ben olmuşum, adamlar hakkaten birşeyleri değiştirme kararı almışlar ve bence son başarılı olmuşlar. Hatta spor oyunları editörü olarak Fifa'nın NHL'i geçmesindeki katkım yadırganamaz. Benim için eski kaliteyi korumak yılın spor oyunu olmak için yeterli bir kriter değil. Eskiyi geliştirmek çok daha önemli bir başarı. İşte Fifa bu yeni pas sistemi ile Playstation'daki oyunlarla benzerlik göstermeye çalışıyor ve bunu bir nebze de olsa başarıyor. Artık Fifa'da da gerçek hayattakine benzer goller atabiliyoruz. Sonuç olarak Fifa kesinlikle hakkıyla "Yılın en iyi spor oyunu" ödülünü alıyor.







EN BÜYÜK HAYAL KIRIKLIĞI

RED FACTION

Büyük gümbürtülerle gelen Red Faction'ın en büyük iddiası oyundaki herşeyi, özellikle de duvarları yıkmanıza izin veren Geo-Mod teknolojisi idi. Oyun geldiğinde gördük ki Geo-Mod gerçekten oyunda uygulanmış. Uygulanmayan, 15 tonluk bir sarkıtın 1 santimlik bağlantı ile tavana bağlı kalamayacağı, veya bütün destekleri yokedilmiş bir odanın göçmeden ayakta duramayacağı gibi çok basit fizik kurallarıydı. Buna, oyunun ultra-kısa olması, embesilce davranan yapay zeka ve sürekli koridorlarda geçen boğucu bölümler eklenince Red Faction, incelendikten sonra bir yerlere kaldırıldı ve çoktan unutuldu bile.

EN İYİ GÖREV PAKETİ ADAYLARI

Baldur s Gate 2

Throne of Bhaal: Bhaal tohumlarından birisinin büyücü çıraklıktan, yarıtanrılığa yükselmesinin hikayesini son dereceli başarılı bir şekilde noktaladı Throne of Bhaal.

Diablo 2: Lord of Destruction

Aramızda "tüm zamanların en büyük yama dosyası" olarak adlandırdığımız LoD, Diablo 2'yi gerçekten olması gereken oyun haline getirdi. Bir ek görev paketi olarak, tek bir eksiği yoktu.

Sims Hot Date

Sims hayranları 2 yıl boyunca ev işi, kariyer derdi uğraşıp durduktan sonra sokağa çıkıp kurtlarını dökmeyi çoktan haketmişti. Sims Hot Date, Sims için yapılmış en doğru görev paketi oldu.

VE, 2001'İN EN İYİ GÖREV PAKETİ ÖDÜLÜNÜ KAZANAN OYUN...
35. sayfada

EN İYİ SİMULASYON

INDEPENDENCE WAR

1998'de sessiz sedasız piyasaya çıkmıştı Independence War

Karmaşık ama zevkli bir oynanışı olmasına rağmen, "karmaşa"nın "zevk"e ağır basması, birçok oyuncu tarafından terkedilmesine yol açtı. Ama bu yapımcı Particle Systems'ın tam üç yıl sonra yeni bir özgürlük savaşı ile geri dönmesini engellemedi.

Independence War 2, ilk oyunun kompleks yapısını, gerçekçi uzay gemisi mekaniklerini alıp geliştirmiş. Ama aynı zamanda kontrollerin de basitleşmesi ile, oyunun oynanabilirliği artmıştı. Artık simulasyondan hoşlanan, ama zora gelemeyen oyuncuların da hoşuna gidecek bir hal almıştı oyun.

Oldukça geniş bir sistem içindeki istediğiniz noktaya gidebilme özgürlüğü de oyunun artısıydı. Oyunun gelişmiş yolculuk sistemi sayesinde (LDS System), rotanızı çizdikten sonra bir noktadan diğerine gitmek çocuk oyuncağıydı. O gittiğiniz noktada ne yapacağınız ise tamamen size kalmış.

Yönettiğiniz geminin bir savaş gemisi değil, ağır sınıf bir kruvazör olması da alışılmışın dışında bir oyun tecrübesi yaşamanızı sağlıyordu. Özellikle, kruvazörün kaptan köşkünün gemiden ayrılıp, diğer gemilere bağlanabilmesi ilginçti. Tabii, uzaktan kumanda ile başka gemileri yönetebilmeniz de.

Kısacası Independence War 2, beklenenden fazlasını vermeyi başardı. Ve yılın en iyi simulasyonu olarak seçilmeyi de haketti.









GELECEĞİ...

Peki ya, 2002 sonunda hangi oyunları en iyi olarak seçeceğiz? Bu işin en iyileri olarak iddia ediyoruz: Şimdi sayacağımız oyunlar gelecek yıl içinde çok canlar yakacak. Ve birçoğu da bizden olduğu kadar, diğer oyun dergilerinden de ödül alarak kapatacaklar perdelerini. Bakalım kristal küremizde akseden oyunlar hangileri...

Medal of Honor: Allied Assault

Şimdiden rahatlıkla Moh:AA'nın yılın en iyi aksiyon oyunlarından olduğu kesinleşti. Çünkü dergide konuyla ilgili ilgisiz, oyunu oynamamış tek bir kişi kalmamış durumda.

Neverwinter Nights

3rd Edition AD&D kurallarını adamakıllı bilgisayar ortamına geçiren ilk RPG olması değil, kendi zindanlarınızı yapıp, arkadaşlarınıza (veya net üzerinden herhangi birine) DM'lik yapabilecek olmanız müthiş heyecanlandırıyor bizi.

C& C: Renegade

C&C dünyasının içinde tek bir asker olmak, çok zor olacak. Ama iyi olacağından da eminiz. Oyunu oynama fırsatını bulduğumuz kısa süre içinde gördüklerimiz, kesinlikle olumlu yöndeydi.

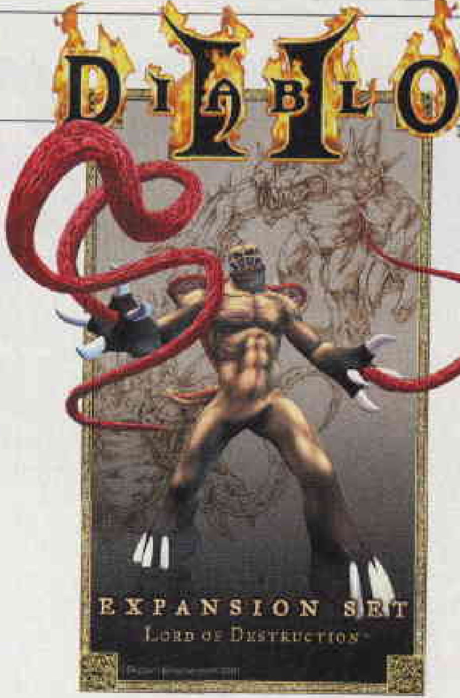
Unreal 2

İlk oyunun attığı taşın hala denizi dalgalandırdığı düşünülürse, yeni Unreal motoru ile yapılan Unreal 2'nin neler yapacağı konusunda çok ümitliyiz. Bu sefer sağlam bir hikaye ve silah arkadaşları da sizi bekliyor.



EN İYİ GÖREV PAKETİ

LORD OF DESTRUCTION

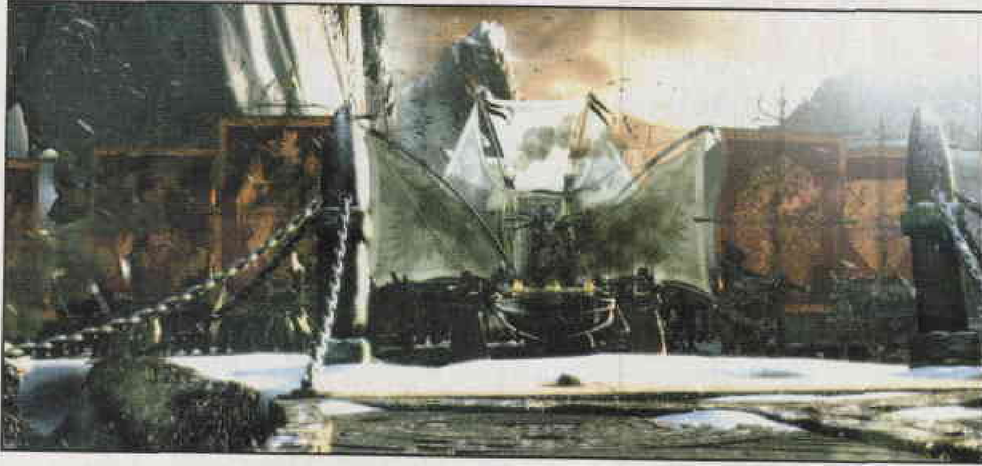


Bundan 4-5 sene öncesini hatırlayanlarınız bilir, eskiden ek görev paketleri gerçekten çok özeldi.

Sadece özel oyunlar için çıkardı. Bizce bu özellikleri kalmadı artık, oyun firmaları tamamen ticari amaçlı bir kaygıyla gelen geçen her oyuna ek görev paketi yapıyorlar. Hatta neredeyse oyunun bir kısmını kırpıp sonradan paket olarak çıkartmak için bir yana ayırıyorlar. Ek görev paketlerini yükleyip oynadığınızda kendinizi kandırılmış gibi hissediyorsunuz.

Lord of Destruction'ı en iyi ek görev paketi seçmemizin sebebi bu güruhun içinden çıkıp bizi en fazla tatmin eden ek görev paketi olmasıydı. Yeni karakterler, rune gibi eklenen özellikler ve orjinal Diablo 2'nin üçte biri kadar uzun süren yeni haritalar, bir birinden güzel müzik ve videolar. Blizzard'daki ustalar ellerinden çıkan her işte olduğu gibi Lord of Destruction'da da kusursuz bir iş çıkarmışlar. Üstelik yeni harita ve karakterlerin Diablo II'dekilere oranla daha farklı ve yaratıcı olması Oyunu en başından tekrar oynamak için çok iyi bir sebepti.

Ayrıca Diablo II'nin dünya üzerinde en çok oynanan multiplayer oyunlardan biri olduğunu ve ek görev paketinin multiplayer oyuna kattığı yenilikleri düşününce Lord of Destruction yılın en iyi ek görev paketi olmayı hak ediyor.



...GÖRÜYORUZ

Freelancer

Wing Commander serileri, Privateer ve Starlancer'ın yapımcısı olan birisinin yaptığı uzay simulasyon/ticaret oyununun başarısız olması mümkün değil. Eğer olursa, gelin bizi dövün!

Jedi Knight 2

"Raven'dan babam çıksa yerim" demişti Madd. Haklıydı da. Grafik motoruyla vs. ile uğraşmadan direkt hikaye ve atmosfere yönelen Raven, Star Trek'ten sonra Star Wars evrenini de müthiş bir şekilde aksiyon oyununa uyarlayacak.

Sims Online

Sims'ler kasabaya çapkınlığa gittikten sonra, bir sonraki adım ne olabilir? Diğer gerçek Sim'lerle tanışmak tabii ki! Bu oyundan korkuyoruz. Eğer piyasaya çıkarsa, aramızdan birkaç kişiyi bir daha görememe tehlikesi var.

Star Wars Galaxies

Ve işte bu oyundan daha çok korkuyoruz. Çünkü bir çıktı mı, ve de söylentilerin yarısı kadar iyi olursa, aramızda dergi yapacak tek bir insan kalmayacak! Devasa Online bu Star Wars evreni, hepimizin hayallerini süslüyor.



LEVEL inceleme

Bilen Adam

Oyun dünyasının perde arkası veya "Patron, biz bu oyunu çıkartamayacağız galiba!"

Ciddi bir oyuncunun taşıması gereken birçok meziyetin arasına, son zamanlarda sabır da eklendi. Nedeni basit: Oyunları söz verdikleri zamanda çıkartmaktan aciz olan firmalar. Eminim *Duke Nukem Forever*'ı veya *Team Fortress 2*'yi beklemekten en az benim kadar sıkılmışsınızdır. Bir oyun gereğinden fazla gecikti ise, bunun bir nedeni olabilir: Ekip içinde büyük problemler yaşanmaktadır. Genellikle yapımcı ekip ile dağıtıcı firma arasındaki anlaşmazlıklar veya ekip içi çatışmalar yüzünden ayrılıp gidenler, gecikme için iyi bir sebeptir. Geçmiş sayılarımıza bakıyorum da, *Duke Nukem*'in ilk haberini 1998 yılında yapmışız... Aradan geçen 4 yılda **3D Realms**'dan birkaç resim, birkaç MB video ve birkaç programcı haricinde hiçbir şey çıkmadı. Bu da demek oluyor ki, Duke'un başı ciddi anlamda dertte.

Beklemekten yorulduğum bir diğer oyun olan *Team Fortress 2*'nin sorunu ise çok daha basit: *Counter Strike*. Herhalde *TF2*'yi yapmaya başladıklarında, hiçbir **Valve** çalışanı, 20 yaşında bir gencin tek başına yaptığı bir modifikasyon olan *Counter Strike*'ın tüm dünyada en çok oynanan oyun olacağını tahmin edememişti. Ama aynen böyle oldu. *Team Fortress 2*'yi yapan ekip hiç beklemedikleri bir şekilde, milyonlarca kişinin gönlünü verdiği müthiş bir fenomenle yarışmak zorunda kaldılar. Ve en sonunda *CS*'nin yaratıcısı *"Gooseman"*'i de ekibe katmaktan başka çareleri kalmadı. Şimdilik *Team Fortress 2*'nin akibeti Duke'den daha parlak görünüyor. **Valve**, oyunla ilgili bazı bilgileri önümüzdeki ay açıklayacağını söyledi. Biz de merakla bekliyoruz.

Warcraft 3'ün gecikme nedeni ise, **Blizzard**'ın akıllıca pazarlama taktiği sadece. Dikkat edin, adamlar bir oyunu tamamlamalarına altı ay kala, bir sonraki projelerini duyuruyorlar. Ve oyunu, mutlaka en az 1,5 yıl geç çıkartıyorlar. Böylece oyuncuları meraktan kudurtarak müthiş bir pazar potansiyeli yaratıyorlar kendilerine. Bir **Blizzard** oyununu beklerken, fazlasıyla sabırlı olmanız lazım, ama en azından " acaba oyun çıkmayacak mı" gibi bir korku yaşamazsınız.

Bu yazıdan iki ders çıkartabiliriz. **A**- Adam gibi plan yapmadan oyun yapımına girişirseniz, *John Romero*'nun *Daikatana*'sından beter rezil olursunuz. **B**- Ben delirmeden önce *Warcraft 3*'ü bitirin artık! Ömrümü tükettin ulan Blizzard! Daha *World of Warcraft*, sonra da *Starcraft 2*'yi yapacaksın!

Evet, doğru tahmin ettiniz. ***Bilen Adam, Mad Dog****'un köşesini döve döve elinden aldı. Kendisi şu an alçıda. Stephen Hawkins'in üfleyerek çalışan klavyesini bulduk da yazısını yazabildi.*

TAVSİYE EDİYORUZ

Bu ay ne oynayacağınıza bir türlü karar veremiyorsanız, işte size her türden oyun tavsiyeleri. Böylece biz de maillerde sürekli olarak sorulan "Bu ay ne oynayayım?" sorusundan biraz olsun kurtulmuş oluruz. Belki.

FIRST PERSON SHOOTER



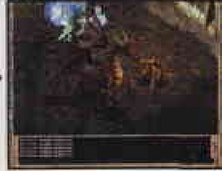
Medal of Honor: Allied Assault %95
Alien vs Predator 2'nin egemenliği sadece bir ay sürdü. Ama MoH o kadar iyi ki, bundan hiç şikayetimiz yok.

STRATEJİ



Civilization 3 %94
Strateji türünün mihenk taşı sayılan Civ3, "Yılın en iyi oyunu" ödülünü bizden almayı başardı.

ROLE PLAYING



Baldur's Gate 2 %97
Level'ın şimdiye kadar verdiği en yüksek notu almayı başaran BG2, bu listeden zor gider.

nasılpuanveriyoruz?

Hangi oyunlar paranızı hakediyor, hangi oyunlar arada sırada oynamaya değer ve hangi oyunlardan kaçarak uzaklaşmalısınız, size söylemek bizim işimiz ve bunun farkındayız. İşte bu yüzden Türkiye'deki en ciddi inceleme sistemine sahibiz.

• İncelediğimiz oyunlara verdiğimiz puan, bir oyun için önemli olan altı kritere ayrı ayrı verdiğimiz puanların toplamından oluşuyor. Bu altı kriter, Level Karnesi'nde de gördüğünüz grafik, ses ve müzik, oynanabilirlik ve atmosfere ek olarak; bir oyun için çok önemli olan eğlence faktörü ve oyunu inceleyen yazarın kanaatinden oluşuyor.

• Kesinlikle, henüz tamamlanmamış oyunları incelemiyoruz. Oyunların beta kopyalarını, ne de video/müzikleri oyundan sökülmüş Internet kopyalarını kesinlikle incelemeyi reddediyor ve oyuna hakettiği puanı vermek için, piyasa versiyonunun elimize geçmesini bekliyoruz. Ama çok özel durumlarda, oyunların basın için özel hazırlanmış ve dağıtıcı firmanın bize sağladığı özel versiyonlarını inceliyoruz.

• Bir oyun sadece o kategoride usta olan yazarımız tarafından incelenir. Böylece, bir oyunu inceleyen yazarımız, o türden önemli olan her oyunu incelemiş olmasını ve oyuna daha sağlıklı bir puan vermesini sağlıyoruz.

• Eğer bir oyunun Level Hit veya Level Klasik ödülü almaya aday olarak görüyorsak, o oyunu sonuna kadar oynadıktan sonra inceleriz. Ama istisnasız bütün oyunlar en az 10 saat incelendikten sonra yazısı yazılır.

• Ve eğer bir oyuna haksızlık ettiğimizi düşünüyorsanız, bize yazmanızı isteriz. Sürekli olarak kendimizi geliştirmek en büyük özelliğimiz olduğundan, bir hatamız olduğuna inandığınız anda bize yazın. Bunun için mail adresimiz level@level.com.tr.

Puanlar neyi ifade ediyor?

%90-%100 arası: Level Klasik ödülü alan bir oyunun, size uzun süre unutamayacağınız bir oyun tecrübesi yaratacağı kesindir.

%80-%89 arası: Saygın bir yere sahip Level Hit alan bu oyunlar, bir klasik olmasalar da, vereceğiniz paraya değecektir.

%70-%79 arası: Level Hit almayı haketmemiş oyunlar kesinlikle çöplük değildir. Aksine, bu puanı almış oyunlar görülmeyi hakeden, iyi oyunlar olacaktır. Eğer türden hoşlanıyorsanız, gönül rahatlığıyla alabilirsiniz.

%50-%69 arası: İncelememizi okuduktan sonra, sadece oyunun türünden çok ama çok hoşlanıyorsanız almayı düşünün.

%30-%49 arası: Bu kategorinin aşağılarındaki oyunlardan uzak durmanızı tavsiye ederiz. Ama 45 ve üzeri oyunlar, herşeye rağmen, birkaç saat eğlenmenizi sağlayabilir. Yine de, her zaman için paranızı harcayacak çok daha iyi oyunlar olacaktır.

%1 %29 arası: Bu aralığa düşen oyunlara da verecek bir ödülümüz var. Anlamını bilen oyuncular, yanında Level Shit logosunu gördükleri bir oyundan bucak bucak kaçmalıdırlar.



INFO-BOX	TÜR
Bilgi İçin • Oyunun yapımcı ve dağıtıcı firması ve web adresi	
Minimum Sistem • Yapımcı firmanın önerdiği minimum sistem gereksinimleri	
Multiplayer • İnternet ve ağ üzerinden oyunlara destek verip vermediği	
OYUNUN ADI	**NOT**
Grafik • Oyunun grafik kategorisindeki artıları ve eksileri	
Atmosfer • Oyunun sizi ne kadar içine çekebildiği ve sizi başka bir dünyada olduğunuza ne kadar inandırabildiği	
Ses/Müzik • Oyunun ses efekti ve müzik kategorilerindeki artı ve eksileri	
Oynanabilirlik • Oyunun ne kadar çabuk öğrenilip, oyuncuyu gereksiz detaylarla boğmadan ne kadar zorlayabildiği	

İNCELENEN OYUNLAR

sf 38 MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
sf 42 LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2
sf 44 COMANCHE 4
sf 46 ATLANTIS 3: A NEW WORLD
sf 48 GOTHIC
sf 50 EUROPA UNIVERSALIS 2
sf 52 IL2 STURMOVIK
sf 54 S.W.I.N.E.
sf 56 THE STING!
sf 58 RALLY CHAMPIONSHIP EXTREME
sf 59 SUPER STREETCAR CHALLENGE
sf 60 STAR TREK ARMADA 2
sf 61 GORASUL
sf 62 KOHAN: AHRIMAN'S GIFT
sf 63 AQUANOX
sf 64 ALFRED HITCHCOCK'S FINAL CUT
sf 65 SHADOW OF ZORRO
sf 66 NEW YORK RACE
sf 67 FRANK HERBERT'S DUNE

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

PC	geçen ay	KONSOL		geçen ay
1- The Sims: Hot Date	↑ (2)	1- Max Payne	(PS2)	yeni
2- Championship Manager 01/02	↑ (4)	2- Grand Theft Auto 3	(PS2)	↓ (1)
3- Harry Potter	↓ (1)	3- Harry Potter	(PSOne)	↑ (5)
4- Return to Castle Wolfenstein	↓ (3)	4- FIFA 2002	(PSOne, PS2)	↑ (7)
5- The Sims	↑ (9)	5- 007 Agent Under Fire	(PS2)	↑ (6)
6- Empire Earth		6- Tony Hawk's Pro Skater 3	(PS2, PSOne)	↑ (9)
7- Max Payne		7- Pro Evolution Soccer	(PS2)	yeni
8- Civilization 3		8- Dropship: United Peace Force	(PS2)	yeni
9- The Sims		9- Driver 2	(PSOne)	
10- Zoo Tycoon		10- SSX Tricky	(PS2)	yeni

Kaynak: Charttrack ve ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

SPOR



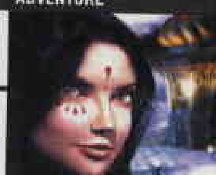
FIFA 2002 %92
Hala daha iyisi yok. Bu ne istikrardır? Takdir etmek lazım. 2003'e ne planlıyorlar merak ediyoruz.

ACTION



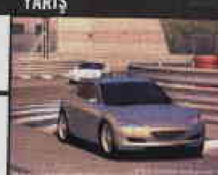
Max Payne %92
Max Payne de "Yılın en iyi aksiyon oyunu" ödülünü bileğinin hakkıyla almayı başardı.

ADVENTURE



Atlantis 3 %88
Daha iyisi gelene kadar demiştik geçen ay. Atlantis 3, sadece daha iyi değil, mükemmel bir adventure.

YARIŞ



Gran Turismo A-Spec %98
Playstation 2 aldık alalı hiç kapanmadı alet. Tek sebebi işte bu mendebur oyun!

SİMULASYON



Flight Simulator 2002 %90
Herşeyin savaş olmadığına inanan simulasyoncular için, bir cennet. Microsoft bu işi biliyor.



medalofhonor alliedassault

Bir büyük savaşın ardından...









1999 yılında *Playstation* için çıkan bir oyun başta ben olmak üzere çoğu PC kullanıcısının ağzını sulandırdı. Doğrusu diğerlerini pek bilemem ama onlarla uzun zaman geçirmeme karşın oyun konsollarına asla fazla ısınamadım. Ancak Playstation için yapılan Medal of Honor adlı bir oyun vardı ki, hem benim gibi FPS tutkunu PC kullanıcılarının ağzının suyunu akıtmıştı, hem de konsol oyunları dünyasına bayağı bir yenilik getirmişti. Ve oldukça çok satan bir oyun olmayı da başardı. Haliyle bunun bir de PC versiyonunun yapılması kaçınılmazdı.

Port mu?

Tabii sıradan bir insan konsol ve PC oyunlarının arasındaki farkı asla anlamayabilir, ama oyunlarla biraz zaman geçirmiş biri arada dağlar kadar fark olduğunu bilir. Programlama yöntemlerinden genel tasarım metotlarına dek hemen herşey farklıdır. Mesela konsol oyunlarındaki arabirimler her zaman için nispeten basit ve game pad ile rahatlıkla kumanda edilebilecek biçimde tasarlanırlar. Ayrıca her sistemin donanım yapısı da tamamen kendine hastır.

Belirli bir sisteme göre yazılmış olan programların başka bir cihazda çalışacak şekilde yeniden düzenlenmesine "port etmek" denir. Ne var ki yukarıda belirttiğim sebeplerden dolayı port edilen oyunlar çoğu zaman tüm orijinalitelerini kaybederler, hatta çoğunlukla oldukça sorunlu yazılımlar haline gelirler. İşte bu yüzden Medal of Honor'ın PC için hazırlandığını duyduğumda doğrusu kafamda soru işaretleri belirmişti. Acaba programcılar işin kolayına kaçıp ucuz ve kötü bir port yaparak PC piyasasından sağabildiklerini sağmak yoluna mı gideceklerdi?

Neyse ki 2015 programcıları bu türden ucuz bir numaraya kalkışmak yerine, PC için tamamen yeni bir Medal of Honor yapmaya yönelmişler. Allied Assault adı altında hazırlanan bu yeni MoH tamamen PC'ye özel ve daha önce Playstation için hazırlananlarla sadece temel konuyu paylaşıyor. Bunun dışında oyun motorundan grafiklere ve genel tasarıma kadar her unsur tamamen en baştan tasarlanmış.

Allied Assault tıpkı yakınlarda çıkan Wolfenstein gibi geliştirilmiş bir Quake 3 motoru kullanıyor. Ayrıca her iki oyunda temel olarak İkinci Dünya Savaşı temalı denebilir. Ancak

« Playstation için yapılan Medal of Honor adlı bir oyun vardı ki, hem benim gibi FPS tutkunu PC kullanıcılarının ağzının suyunu akıtmıştı. »



MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT'DA

MULTIPLAYER

OYUN TÜRLERİ VE ÖZELLİKLERİ

Her ne kadar Wolfenstein ve Allied Assault hem aynı grafik motorunu, hem de benzer bir temayı paylaşıyor olsalar da, aralarında pek çok fark var. Bunlardan en önemlisi de multiplayer alanındaki değişik tasarımları. Wolfenstein sadece grup oyununa izin veren 7 adet Multiplayer haritaya sahip. Bu haritalardaki oyunlar karşılıklı iki takım halinde ve önceden belirlenmiş görevler çerçevesinde oynanabiliyorlar. Bunun dışında herhangi bir oyun seçeneği mevcut değil.

Ancak Medal of Honor bu açıdan oyunculara çok daha fazla çeşitlilik sunuyor. Dört farklı multiplayer oyun türüne imkan tanıyan Allied Assault ile ister klasik karşılaşmalar yapabilir, isterseniz de görev bazlı senaryoları takımlar halinde oynayabilirsiniz. Her iki oyunun da Omaha Beach senaryosu mevcut, ancak genel olarak bakıldığında Allied Assault hem harita sayısı, hem de harita detayı açısından Wolfenstein'dan biraz daha önde görünüyor.

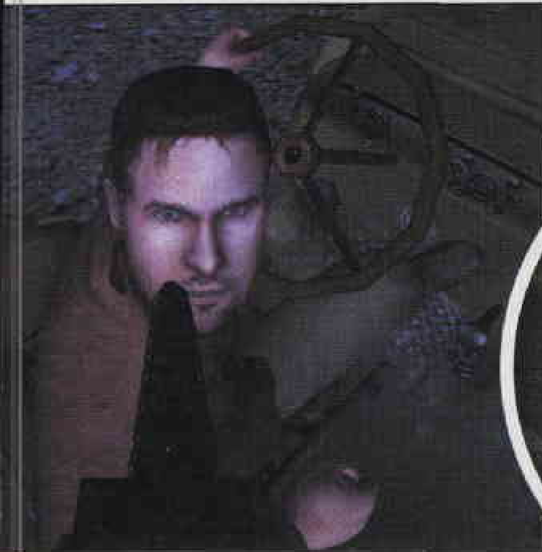
Wolfenstein oyunculara dört farklı muharip sınıftan biri olarak oynama imkanı sunarken, Allied Assault sadece farklı silahlar seçebilmenize imkan tanıyor. Öte yandan Allied Assault daha rahat oyun tasarımıyla ille de takım oyununa bağlı kalmak istemeyenler ve klasik Deathmatch türünden hoşlananlar için Wolfenstein'dan çok daha iyi bir seçenek gibi görünüyor.



  LEVEL CLASSIC









aralarındaki tüm benzerlik bundan ibaret. Bunun dışında Allied Assault her açıdan Wolfenstein'dan farklı bir çizgi izliyor.

Tek adam...

Allied Assault genel konu olarak İkinci Dünya Savaşı'nın en sıcak saatlerini ele alıyor. Müttefikler Kuzey Afrika'ya çıkartma yapmak ve Alman üstünlüğüne son vermek üzeredirler. Ancak henüz önlerinde çok ciddi çarpışmalar vardır ve işin en zor tarafı kıyıya çıkıp uygun bir pozisyonu tutabilmektir. Bunun için de öncelikle çıkılması planlanan bölgedeki topçu bataryalarını devredışı bırakmak gereklidir. Gönderilen ajan yakalanınca bu defa seçme askerlerden oluşan bir grup komando Alman askeri kılığında kıyıya çıkar. Ve Allied Assault böylece başlamış olur.

Şimdi kalkıp ta bu oyunu Wolfenstein ile karşılaştırmamak olmaz, çünkü her ikisi de aynı zamanları konu alıyor, benzer silahlarla benzer düşmanlara karşı çarpışmanıza imkan tanıyor. Ne var ki Allied Assault ve Wolfenstein bunları tamamen farklı şekillerde yapıyorlar. Wolfenstein ne kadar bilim-kurgu ağırlıklı ise, Allied Assault o kadar gerçekçi bir havaya sahip. Tabii bol aksiyon ağırlıklı bir FPS ne kadar gerçekçi olabilir, orası ayrı bir konu. Ancak burada kasdettiğimi sanırım Wolfenstein oynamış olanlar hemen anlamışlardır. Allied Assault kesinlikle zombiler ya da süper askerler içermiyor, karşınıza çıkacak en korkulası düşman Alman tankları ki onlar da yeterince tehlikeli zaten.

Oyunda en tecrübeli askerler arasından özel olarak seçilen bir komandoyu canlandırıyorsunuz. Ancak tabii ki tek başınıza tüm Alman ordusuna karşı çıkmanız beklenmiyor ve sık sık diğer müttefik askerleriyle birlikte savaşıyorsunuz. Allied Assault sizi savaşın en tehlikeli dönemlerinde Alman ordusuna karşı bazı çok gizli operasyonlar yürütmeniz için çeşitli cephelere götürüyor. Kuzey Afrika'da başlayan olaylar tarihin en büyük askeri harekatlarından bir olan Normandiya Çıkartması'na ve oradan da soğuk Kuzey Avrupa ülkelerine uzanıyor.

Bu görevler boyunca bir askerin yapması gerekenleri yapıyorsunuz, verilen görevleri başarmaya ve sağ kalmaya çabalıyorsunuz. Bu görevler kendi içlerinde iki kısıma ayrılıyorlar. Öncelikle her ana bölümde varmanız gereken bir ana hedefiniz var, mesela bir kimyasal silah fabrikasını yok etmek gibi. Ancak tüm bölüm boyunca fabrikayı arayarak harita temizlemiyorsunuz. 2015 programcıları çok ustaca bir düzenleme ile oyuncuyu hiç boş bırakmayan, devamlı küçük ama zor görevler yükleyerek ana hedefe doğru ilerleten bir oyun yapmayı başarmışlar. Zaten Allied Assault en önemli puanları buradan kazanıyor diyebilirim. Oyun sizi asla boş bırakmıyor ve heyecanın ya da gerilimin dozu hemen hiç düşmüyor. Üstelik bunu yapmacık bir ifadeyle ve sahte bir gülüşle değil, doğrudan savaşın sıcaklığını kullanarak yapıyor, yani oyun doğallığını hemen her an koruyor.



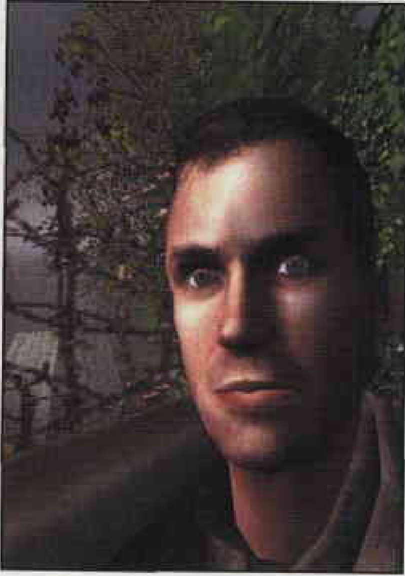
INFO-BOX AKSİYON (FPS)

Bilgi İçin • www.mohaa.ea.com/

Yapım • 2015
Dağıtım • Electronic Arts/Aral İthalat

Minimum Sistem • Pentium II-450, 128 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 1,2 GB sabit disk alanı.

Multiplay • Internet ve LAN üzerinden 2-32 kişi.



Wehrmacht'ın silahları...

Oyun boyunca karşınızdaki düşmanın kimliği asla değişmiyor, Wehrmacht'ın uzun süren bir savaşla bilenmiş tecrübeli askerleriyle çarpışmakta olduğunuzu asla unutmuyorsunuz. Ancak dediğim gibi bu savaşta yalnız değilsiniz, çoğu zaman bir gizli ajan, bir Fransız direnişçisi, bir grup seçkin komando ile omuz omuza dövüşüyorsunuz. Hatta sıra Normandiya çıkartmasına geldiğinde, tüm Amerikan ordusuyla birlikte Omaha Beach olarak bilinen Alman malı kıyma makinesinden canlı kurtulmaya çabalıyorsunuz. Özellikle bu çıkartma sahnesinin bugüne dek herhangi bir bilgisayar oyununda gördüğüm en dehşet bölüm olduğunu söylemeliyim. Eğer "Saving Private Ryan" adlı filmi görmemiş olanlarınız varsa, bu oyunu oynamadan önce mutlaka filmi görsünler. Çünkü oyun sadece çıkartma bölümünde değil, diğer pek çok bölümde de bu filmdeki can alıcı kısımları aynen canlandırıyor.

Ancak en iyi oyun bile yapay zekanın zayıflığı yüzünden yerlere serilebilir, bu tehlike her zaman vardır. Neyse ki Allied Assault bu açıdan da kendini kurtarıyor. Gerek yanınızda dövüşenler, gerek karşınızdaki düşmanlar hafife alınacak türden "adamlar" değiller. Herşeyden önce kolay kolay kendilerini kurban etmiyorlar, gerektiğinde kısıtlı da olsa bir takım çalışması sergileyebiliyorlar ve en önemlisi hemen hiçbir kurşunu israf etmiyorlar. Ateş etmek ve kaçmak dışında pek çok farklı davranış daha sergilediklerinin altını çizmeliyim. Mesela birileri ortama bir el bombası atarsa etraftaki herkes bağırarak birbirini uyarıyor ve çatışmayı bırakıp siper almaya çalışıyorlar, oynadıkça çok daha orijinal hareketleri sizin de gözünüze çarpacaktır. Ancak bu arada birkaç önemli hata da gözüme çarpmadı değil. Bunlardan biri düşmanların sizi duvarların ötesinden de rahatlıkla görebiliyor olmaları. Hatta bazı nadir durumlarda kurşunlarını bünyenize duvarın arkasından gönderebiliyorlar. Ancak bu çok sık olmuyor ve çok büyük bir problem yaratmıyor.

Keskin nişancı...

Allied Assault size İkinci Savaş'ın en çok kullanılan bazı silahlarından yararlanma imkanı sunuyor. Ancak bunların arasında Panzerfaust dışında pek ağır silah yok. Ağır silah ihtiyacınızı karşılamak için daha farklı yöntemlere başvurmanız gerekecek. Bunu sabit ya da cip üzerine takılı ağır makineli̇leri kullanarak karşılayabilirsiniz. Ayrıca bir bölümde çaldığınız Tiger 2 tankını düşman hatları arasından geçirmeniz gerekecek, burada sağlam tank savaşları yaşayacaksınız.

Oyun grafik açıdan oldukça başarılı, ancak zaten hayli modifiye edilmiş bir Quake 3 motorundan da daha azı beklenemezdi. Bunun dışında birim animasyonlarından çevre tasarımına kadar her ayrıntıya büyük özen gösterilmiş. Oyun sizi tozlu, yıpranmış, savaştan yorgun düşmüş bir dünyada en tehlikeli yerlere götürüyor ve bundan zerre sıkılmıyorsunuz. Ancak burada iki nokta var ki oldukça canımı sıktı. İlki el bombalarının 88 mm Tiger tankı topundan ya da Panzerfaust roketinden çok daha geniş bir alanda etkili olmaları, bu oldukça saçma. İkincisi ise yapımcıların oyuna en küçük kan ya da parçalanma efektini bile koymamış olmaları. Mesela tank topuyla göbekten vurduğunuz bir adam olduğu yere devriliyor. Öte yandan oyunda kan efektinin olmamasının görsel açıdan çok daha önemli bir yan etkisi daha var, o da karşınızdaki adamları tam olarak vurup vuramadığınızdan emin olamamanız. Bence bu çok saçma, yani gerçekten yaşanmış son derece kanlı bir savaşın oyununu yaparken kan efektini koymayarak insanları şiddetten koruyacaklarını mı sanıyorlar? Bunun dışında bazen vurulan adamların yerin biraz üstünde asılı kalmaları gibi küçük grafik hatalara da rastlanabiliyor. Ancak zaten bunun olmadığı bir FPS'ye henüz rastlamadım.

Sessizliğin olmadığı yer...

Allied Assault ses efektleri açısından da son derece başarılı. Arka plan sesleri her mekan için ayrıca hazırlanmış ve duruma göre değişen ek ses efektleri ile desteklenmiş. Silah ve patlama efektleri ise bunların üzerine ayrıca bindiriliyor, bu da oyun atmosferini inanılmaz canlı kılıyor. Sesi bu kadar iyi kullanan pek az oyuna rastladım diyebilirim. Müzikler ise kelimenin tam anlamıyla mükemmel. Her ne kadar bazı oyunlar gibi değişken bir müzik sistemi kullanılmamış olmasa da, her bölüm için ayrı bir beste hazırlanarak buna ihtiyaç duyulması önlenmiş. Doğrusu ben pek az oyunda bu kadar gaza getirici, atmosferi körükleyici müziklere rastladım.

Oyunun oynanışı akıllıca tasarlanmış olan arabirim sayesinde en basit FPS'den bile çok daha kolay bir hale gelmiş. Mesela siz haritada ilerledikçe bitirdiğiniz görevleri ve verilen yenilerini bir tuşa basarak görebiliyorsunuz. Ayrıca envanter yönetimi son derece basit ve akıllıca halledilmiş. Elinizdeki kısıtlı sayıdaki envanter malzemesini uygun yerde tek tuşa basarak kullanıyorsunuz. Bu şekilde bomba yerleştirmek ya da benzer işleri yapmak çok kolaylaşmış. Ayrıca elinizde olan tüm silah, malzeme, sağlığınız gibi bilgiler görüşü kısıtlamayan ikonlarla ekranda gösterilmiş. Kontrolleri istediğiniz gibi ayarlayabiliyorsunuz, ancak buna ihtiyaç duymayabilirsiniz bile. Çünkü oyun standard FPS kontrollerine ayarlı olarak geliyor, küçük ama çok önemli bir detay.

Medal of Honor: Allied Assault uzun zamandır beklediğimiz bir FPS idi. Ve gördüğümüz kadarıyla beklediğimize fazlasıyla değmiş. Half-Life gibi FPS alanında yeni ufuklar açan bir baş yapıtı tahtından etmese bile, bayrağı onun bıraktığı yerden taşımaya devam edebilecek kapasitede olduğu su götürmez bir gerçek.

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

MEDAL OF HONOR	95
Grafik • Oldukça geliştirilmiş Quake 3 motoru ve tasarıma gösterilen özen sayesinde grafikler çoğu FPS'den çok daha iyi bir çizgi yakalamayı başarmış.	
Atmosfer • Allied Assault gerçekten savaşa gitmeden İkinci Dünya Savaşı atmosferini tadabileceğiniz yegane oyun.	
Ses • Ses efektlerine gösterilen özen kendini her an belli ediyor. Müzikler ise ancak kaliteli filmlerde rastlanabilecek cinsten.	
Oynanabilirlik • Düşmanlarınız iyi gizleniyor ve pek az ıskalıyorlar. Arabirim ve genel tasarımdaki pürüzsüz yapı oyunu oynamayı kolaylaştırıyor bile denebilir.	

« Half-Life gibi FPS alanında yeni ufuklar açan bir baş yapıtı tahtından etmese bile, bayrağı onun bıraktığı yerden taşımaya devam edebilecek kapasitede olduğu su götürmez bir gerçek. »



LEVEL HIT



soul reaver2

Ölmek bilmeyen bir vampir için reçetesi olan, şu çocuğa versin bir zahmet...





Vampirler... Ne ilginç hayvanlardır onlar öyle? Her türlü kılığa girmek gibi bir huyları vardır vampirlerin, bu yüzden multi-task çalışmak zorunda kalırlar genellikle. En faydalı özellikleri, bir bakışlarıyla istedikleri her hatunu tavlayabilmeleridir; yani parti ortamlarında yanlız kalmak gibi bir dertleri olmaz genellikle. Sarmısak hayvanı ve su içeceği ile araları pek yoktur. Bir vampire yapılabilecek en kötü şaka, "tansiyonum düşüyor galiba, hacı be, dolaptan bana bir bardak soğuk su ile sarmısaklı yoğurdu kapıp gelir misin?" olacaktır. Tabii böyle bir şakanın üstüne anında altıda bir kilo kaybetmeniz mümkündür, benden söylemesi.

«"Oyun yapıyoruz. Bunun çocuğu var, aptalı var. Herşeyi basitleştirelim" düşüncesi ile yapılan oyunlar, beni bozar»

Yanlış tarif etmişler hanımefendi

Daha önce PC'de çıkan iki Legacy of Kain oyununu da ben incelemiş ve ikisine de iç karartıcı birer hikaye kondurmuştum (az önce okudum "acaba ne yazmışım" diye, bunuyor olabilir miyim?). Raziel adlı vampiri konu alan ikinci oyun Soul Reaver 2. Kısaca üstünden geçersek hikayenin, ilk oyunda (Blood Omen) şövalye Kain'in öldürülmesi ve bir büyücü tarafından diriltilip katil olarak kullanılmasının ardından, Nozgoth ülkesi tamamen karanlığa gömülmüştü. Kain ise kendisini diriltilen büyücüyü de emdikten sonra bu karanlık dünyanın efendisi olmuştu. Soul Reaver 1'de, Kain'in sağ kolu olan Raziel'i yönetiyorduk. Bizzat Kain tarafından bir vampirin yokedilebileceği tek yer olan Sonsuzluk Şelalesi'ne atılır. Raziel, yanar, erir ve ufaktan delirir. Ama bir güç tarafından, tamamen yokolmadan önce kurtarılır. İkinci oyunda Raziel'in Kain'den intikam alma çabasını anlatılır. Ama oyun boyunca Raziel, kendi geçmişiyle yüzleşir. Kain tarafından mezarından kaldırılmadan önce onurlu bir Seraphim şövalyesi olduğunu öğrenir. Bu arada zekası olan bir kılıç, Soul Reaver, Kain'le ilk savaşında Raziel'in vücuduna yerleşir. İlk oyun, Kain bir zaman tünelinden kaçarken Raziel'in peşinden tünele atlamasıyla biter.

İlk iki oyunun hikayesini size özetlemedim, çünkü Soul Reaver 2 hikayeyi tam bu noktada ele alıyor. İlk oyunu oynamamış olanlar lönk diye hikayeye girmekten hoşlanmayacaklardır diye düşünüyorum. Soul Reaver 2'nin hikayesinden fazla bahsetmeyeceğim, ama ilk iki oyunun destansı anlatımının, Soul Reaver 2'de de devam ettiğini söylemeliyim. Hatta gelişmiş grafikleri, mükemmel seslendirmesi ve daha da önemlisi, özenle yazılmış hikaye sayesinde oyunun çok daha atmosferik hale gelmiş.

Oyunumuz Tomb Raider tarzı bir aksiyon. Raziel'i arkadan görüyorsunuz. Karşınıza çıkan düşmanlar ya insan, ya da yaşayan ölü kıvamında yaratıklar oluyor. Dövüş sistemi oldukça başarılı. En yakındaki düşmanı otomatik olarak hedeflemenizi sağlayan bir tuş var. Elinizdeki silaha göre değişen hafif ve ağır iki saldırıda bulunabiliyorsunuz. Gücünüzü ise, ölen düşmanların ruhlarını emerek arttırıyorsunuz. Dövüşler tatlı oluyor, düşmanlar ne pat diye ilk dokunuşta ölüyor, ne de öldürene kadar imanınızı gevretiyor. Yanlız oyunun müthiş bir falsosu var, kontrol tuşlarını kesinlikle değiştiremiyorsunuz! Saldırı, savunma vs. tuşlarını değiştirebilirken, yürüme tuşlarını ayarlayamamak nasıl bir saçmalıktır akıl erdirmek mümkün değil.







LEVEL HIT











INFO-BOX **ADVENTURE (AKSİYON)**

Bilgi İçin • www.eidosinteractive.com
Yapım • Crystal Dynamics
Dağıtım • Eidos Interactive

Minimum Sistem • PentiumIII 450, 128MB Bellek, 16MB Ekran Kartı, 850MB HD Alanı

Multiplay • Yok

Ne, kan bankasına mı gelmiştiniz?

Tabii bunda, oyunun aslen PS2 için yapılmış olmasının parmağı da olabilir. Oyunun konsol orijinli olduğunu gösteren bir diğer etken de, Save sistemi. Oyunu istediğiniz anda kaydedemiyorsunuz. Her bölgede bulunan bir Save noktası var, sadece buralarda save edebiliyorsunuz. Gerçi bu pek sorun olmuyor, tıpkı ilk oyunda olduğu gibi Soul Reaver 2'de de paralel iki dünya var: yaşayanların dünyası ve ölüler dünyası. Raziel'in enerjisi belli bir seviyenin altına indiğinde, ölüler dünyasına geçiyor. Ve tekrar yaşayanların dünyasına dönebilmesi için sağlığını doldurması gerekiyor, ki bu çok basit, çünkü ölüler dünyasında Raziel müthiş güçleniyor, üstelik enerjisi de kendiliğinden dolmaya başlıyor.

Soul Reaver 2 aşırı miktarda adventure öğesi içeriyor, birçok bilmece de bu iki dünya arasında ne zaman geçiş yapacağınızı bulmakta yatıyor.

SOUL REAVER 2 **84**

Grafik • Bir PS2 oyunun, PC'ye bu kadar iyi adapte edilebilir. Yüksek çözünürlükte ve özellikle anti-aliasing açıksa, oyunun grafikleri tadından yenmiyor.

Atmosfer • Oyun içi grafiklerle yapılmış demolarda anlatılan hikaye, son derece profesyonel. Anlatım da öyle. Oyunun genel atmosferi, sağlam bir fantazi romanı kıvamında gidiyor.

Ses • İkinci oyunda hala ilk oyundaki vasat sesler devam ediyor. Düşmanların ölürken "vah-vah" der gibi ses çıkartması can sıkıcı. Müzikler ise akıma esince güzelleşen cinsten.

Oynanabilirlik • Tuş kontrolleri değiştirilebilseydi, kusursuz diyebilirdim. Şu haliyle, alışana kadar zorlanacaksınız demem gerekiyor. Oyun ise genel olarak, zor.

Mesela, ölüler dünyasında demir parmaklıklardan yürüyüp geçebilirsiniz, ama duvarlara tırmanamazsınız. Ama bazı yerlere de sadece ölüler boyutundan ulaşabilirsiniz. Takıldığınız bir yerde mutlaka diğer dünyaya geçmeniz gerekiyordur. İki dünya arasında geçiş yaparken farkedeceğiniz gibi mekanların şekil değiştirmesi yüzünden, bazı yüzeylere sadece bir dünyada zıplayıp ulaşabiliyorsunuz.

Oyunun grafikleri müthiş olmuş. Yeni bir grafik motoru kullanıldığını sanmıyorum, ama eski grafik motoru neredeyse mükemmelleşmiş. Hiçbir aksama veya takılma yok. GeForce 2 takılı AMD-Athlon 500'ümde 1024 x 768 çözünürlükte ve Anti-Aliasing açık olarak ilk defa bu kadar temiz bir oyun oynadığımı hatırlıyorum.

Ee, değil tabii, ama farketmez...

Oyun içindeki demoların uzunluğu ise almış başını gitmiş. Bazı demolarda beş dakikayı bulan konuşmalar geçiyor. Ama bunlar kesinlikle sizi sıkmıyor. Çünkü karakterlerin arasındaki konuşmalar mükemmel yapılmış. Herkes, konuşması gerektiği gibi konuşuyor. Diyaloglar, herkesin anlayabilmesi için basitleştirilmemiş. Oyunlarda aradığım özelliklerden birisidir bu. "Baba, oyun yapıyoruz. Bunun çocuğu var, aptalı var. Herşeyi basitleştirelim" düşüncesi ile yapılan oyunlar, özellikle böyle yapıldığını gizleyemiyorsa, beni bozar.

Yalnız, oyunun sesleri vasat geldi bana. Neden bilmiyorum, ama Soul Reaver 1'de de böyleydi. Müzikler ise inişli çıkışlı. Çok iyi müzikler de var, sinir bozanları da.

İlk oyunda düşmanları öldürmek için gereken özel hareketler kaldırılmış. İlk oyunda karşılaştığınız düşmanların çoğu vampir olduğundan, belli bir süre dövdükten sonra bir vampiri öldürmekte kullanılan taktikleri uygulamanız gerekiyordu. Sersemleyen vampiri alıp güneşe veya suya atmak, duvardaki bir kazığa geçirmek gibi. Gerçi, bu oyunda bulacağınız silahlarla da yeteri miktarda dehşet saçıyorsunuz, düşmanınızı mız-

raktan geçirmek gibi mesela. Şimdi düşündüm de, bu özel öldürme seanslarının kaldırılmış olması olumlu bile geldi. Neden diyecek olursanız, her düşmanı öldürmek için herifi sırtlanıp en yakındaki güneş huzmesini, su birikintisini veya kazığı aramak oyunun akışını bozuyordu. Evet, bu satırları yazarken fikrim değişti, yeni sistem daha iyi olmuş.

Siz şöyle odaya geçin, hemen geliyoruz!

İlk Soul Reaver'ın bayağı fanatiği vardı. Zamanında oyun hakkında uğradığım soru bombardımanından bunu biliyorum. Bu oyuncuların koşarak gidip bir Soul Reaver edinmesi zaten şart. Diğerlerini ise şöyle kandırabilirim sanırım: Soul Reaver 2 gelecek yıl, yılın aksiyon oyunu, hatta belki de yılın adventure oyunu olmaya bile aday gösterilebilir tarafımızdan. Koşarak en yakındaki vampir-kopya oyuncu amcanın kollarına atın kendinizi. Çünkü Soul Reaver 2'nin orijinali yok güzel ülkemde. Ama siz, kendinizi bu müthiş oyundan mahrum bırakmayın sakın.

Sinan Akkol I sakkol@level.com.tr











comanche4



Uçmak ya da uçmamak, işte bütün mesele...

Doğrusu oyun yapımcılarının bir oyunu piyasaya çıkarmadan önce yayınladıkları bütün o basın bültenlerine inanmak ne kadar akıl kârıdır bilemiyorum. Bir web sitesine girip ön incelemeleri okursunuz, şirketlerden gelen özel basın bültenlerini incelersiniz, hatta bazen projenin başındaki elemanlarla röportajlar yaparsınız. Tüm bu kaynaklardan oyun hakkında bir sürü şey öğrenirsiniz, ya da en azından öğrendiğinizi sanırsınız. Sonra oyun piyasaya çıkar ve aslında onun hakkında hiçbir halt bilmediğinizi farkedersiniz. Çünkü ya size bildirilen unsurların çoğu oyunda yoktur, ya da bir noktada programcılar tamamen tarz değiştirip bambaşka bir oyun yaratmıştır.

Tabii durum böyle olunca ya bir oyun hakkındaki ön bilgileri edinmekten kaçınacak, ya da kendinizi hayalkırıklıklarına hazırlayacaksınız. Bizim gibi işi oyunlarla ilgili bilgi edinmek olanlar için ilk seçeneği uygulamak pek mümkün değil, hem ayrıca hayatın hangi alanında her beklentimize ulaşabiliyoruz ki, değil mi? Fakat tabii bu her yeni gelen oyunun tamamen kötü, berbat, iğrenç olduğu anlamına gelmiyor. Burada esas sorun yeni çıkan bir oyunun beklentileri ne kadar karşılayabildiği, çok kötü yapımları zaten çoğunlukla daha isimlerini görür görmez ayırdedebiliyorsunuz.



Jetonu nereden atıyoruz?

Bu tür beklediğimizden çok farklı çıkan oyunlara iyi bir örnek olarak Comanche 4 gösterilebilir. Oyun çıkmadan önce hakkında söylenenlere bakacak olursanız, Comanche 4'ün *oldukça ciddi ve detaylı* bir helikopter simülasyonu olacağını sanmış olmanız şaşırtıcı olmayacaktır. Her ne kadar serinin ilk iki oyunu tamamen farklı bir tarza sahipse de, Comanche 3 çoğu açıdan oldukça ciddi bir simülasyon sayılırdı. Ve genel görüş serinin son oyunun da bu yönde hazırlandığı şeklindeydi. Söylendiği kadarıyla oyunun grafikleri ve genel yapısı oldukça detaylı hazırlanıyordu.

Bu noktada grafiklerin önemini vurgulamak gerekir. Özellikle söz konusu olan oyun devamlı alçaktan uçmanızı gerektiren bir helikopter simülasyonu ise, o zaman yer şekilleri, ağaçlar ve yer birimleri gibi unsurların grafik detayı hayli önem kazanır. Comanche 4 grafik açıdan hayli iyi denebilir, patlamalar ve benzeri efektler oldukça detaylı, yer birimleri de fena sayılmaz. NovaLogic oyunlarında görmeye alıştığımız Voxel grafik motoru yerini vektör bazlı bir yazılıma bırakmış. Aslına bakarsanız bu oyunun arabirimini ve grafiklerini gördüğüm anda aklıma gelen ilk şey Delta Force: Land Warrior grafikleri oldu. Açıktan açığa söylenmiyor tabii ama eminim ki burada kullanılan grafik motoru Land Warrior için hazırlanmış olanın daha geliştirilmiş bir versiyonu. Bana öyle geliyor ki Nova Logic bu kadar üzerinde çalıştığı grafik motorunu tek oyunda kullanıp bırakmaz. Laf aramızda Delta Force 4 üzerinde çalıştıkları gibi bir sezgiye kapıldım dersem yalan olmaz hani.

Vurkaçoğlu Comanche Bey...

Ancak Comanche 4 ile Land Warrior arasındaki tüm benzerlikler grafik motoru ya da arabirimle kısıtlı değil. Her ne kadar bu oyunun ciddi bir simülasyon olacağı söylendiyse de, gerçekte yapı olarak ilk iki oyuna benzer bir tasarım sergiliyor. Comanche 4 bir uçuş simülasyonundan ziyade, bol aksiyon ve pat-

COMANCHE 4 — **70**

Grafik • Oyun grafikleri pek çok açıdan oldukça hoş ve özellikle efektler hayli gösterişli. Ancak tüm grafik detayları açabilmek için cidden güçlü bir sisteme ihtiyacınız olacak.

Atmosfer • Doğrusu insanı çok saran, ekran başına bağlayan bir atmosferi yok bu oyunun. Ancak zaman zaman aksiyon hayli hızlanabiliyor.

Ses • Ses efektleri fena sayılmaz, ancak ağırlıklı olarak rotor gürültüsü ve patlamaları duyacaksınız. Arada telsiz konuşmalarına da bolca yer verilmiş.

Oynanabilirlik • Oynanabilirliğin simülasyondan ziyade FPS türüne daha yakın olduğunu söylemek yanlış olmaz. Düşmanların aşırı isabetli atışları bazı görevleri geçmeyi zorlaştırabilir.









lamaları olan bir Arcade havasına sahip. Herşeyden önce oynanış tarzı neredeyse Land Warrior ile aynı, yani bu oyunu tıpkı bir FPS oynar gibi klavye ve fare kombinasyonu ile oynayabiliyorsunuz. Oyun birkaç açıdan oynanmak üzere tasarlanmış ve özellikle kokpit kamerası son derece yararsız denebilir, bu da oyuncuyu çoğu zaman dışarıdan görerek oynamak zorunda bırakıyor. Tabii ki joystick ve kontrol pedalları kullanarak oyunu kokpit kamerasından oynayabilirsiniz, ancak bunlar oynanışa ne gerçekçilik, ne de kolaylık katmıyor.

Uçuş dinamikleri ve savaş alanındaki etkileşim açısından da Comanche 4 için çok gerçekçi bir oyun demeye imkan yok. Altınızdaki araç bir helikopterden ziyade uçan daire gibi hareket ediyor, oysa en gelişmiş helikopterler bile kullanması bu denli kolay araçlar değildir. Aynı şey savaş alanındaki elektronik karşıtönlemler ve radar alanları için de geçerli. Her ne kadar bu helikopterin en önemli özelliği radara çok fazla görünmemesi ise de, ne alçaktan uçmanızın ne de buna benzer görünmenizi önleyecek tedbirler almanızın oyuna pek etkisi olmuyor. Düşmanlarınız yerden biter gibi ortaya çıkıyor ve etraftan üzerinize yağıyorlar. Ve zorluk seviyesi ne olursa olsun genellikle pek ıskalamıyorlar, yani devamlı kaçmak ve atışlara cevap vermekten başka yapacak bir şey yok. Bu yüzden oyun ciddi bir simülasyondan ziyade sıradan bir Arcade tadı taşıyor. Öyle ki programcılar her uçakta standard olarak bulunan Chaff ve Flare gibi basit savunma sistemlerini bile oyuna koymaya lüzum görmemişler.

At, vur, öğün!

Aynı hava görevlere de birebir yansımış denebilir. Oyunda bir dizi Campaign senaryosu mevcut, ancak bunlar aslında içerikte birbirinden çok farklı olmayan görevler için konu başlığı şeklinde kullanılmış. Hesapta dünyanın farklı yerlerinde, değişik düşmanlara karşı görevlere çıkıyorsunuz. Ancak görevlerin hemen hepsi önceden belirlenmiş noktalar arasında uçarak hareket eden ya da etmeyen herşeyi patlatmayı gerektiriyor. Tabii bolca düşmanla karşılaşmanız ve fazla sıkılmamanız için bu noktalar sizi mümkün olduğunca dolaştıracak biçimde yerleştirilmiş. Ve neredeyse hemen her görevde bombalamanız gereken bir düşman üssü var denebilir. Görevlerin neredeyse hiçbiri sizi öyle uzun uzadıya havada tutacak kadar kapsamlı değil, ancak düşman ateşinin gerçek olamayacak denli isabetli olması yüzünden bir çoğunu birden fazla defa oynamanız gerekebilir. Tabii görevlerde hemen herşey önceden script edilmiş olduğundan, ikinci ya da üçüncü oynayışta her unsurun yerini ezberlemiş oluyorsunuz. Bu da oyunu bir defa bitirdiğinizde ikinci kere oynama ihtiyacı duymanızı önlüyor. Single Player görevleri bitirdikten sonra eğer isterseniz Mission Editor ile kendi görevlerinizi tasarlayabilir ya da Multiplayer olayına girebilirsiniz. Ancak doğrusu herhangi bir FPS dururken neden kimsenin kalkıp bu oyunda Deathmatch çevireceğini anlamış değilim. Fakat bir denemek lazım, ilginç olabilir.

«Eğer güçlü bir bilgisayarınız, büyük patlamalara karşı ilginiz ve arada bir istim bırakmaya ihtiyacınız varsa bu oyun sizi kısa bir süre için eğlendirebilir.»

Ama fazla da öğünme...

Comanche 4 iyi grafikleri olan, kısmen de olsa simülatör sınıfına sokulabilecek bir oyun, ancak bunun için biraz uğraşmak gerekir. Çünkü genel tasarım simülasyon seven oyuncuları memnun edemeyecek kadar Arcade kalıyor. Eğer güçlü bir bilgisayarınız, büyük patlamalara karşı ilginiz ve arada bir istim bırakmaya ihtiyacınız varsa bu oyun sizi kısa bir süre için eğlendirebilir. Ama ciddi bir helikopter simülasyonu arıyorsanız o zaman başka bir adrese bakmanız gerekecek.

Mad Dog | dog@dog.com.tr

INFO-BOX SİMULASYON (AKSİYON)

Bilgi İçin • www.novalogic.com
Yapım • NovaLogic
Dağıtım • NovaLogic

Minimum Sistem • P3-400, 128 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 500 MB sabit disk alanı

Multiplay • Var

 LEVEL HIT

atlantis3 thenewworld

Kayıp kıta bir kere daha mı keşfedilecek?

Fransız'ların, eski filmleri, şarabı ve öpücüklerinden başka ünlü olan bir tarafları varsa o da kesinkes adventure üretimindeki büyük potansiyelleri olur. Atlantis benim hatırladığım ilk ve en iyi örneklerden biri. İlk çıktığında piyasadaki tartışmasız en iyi Adventure olmuş, müzikleriyle çenemizin sarkmasına neden olmuş hatta daha sonraki aylarda Avrupa'da soundtrack'i ayrı bir CD olarak çıkmıştı. Atlantis 2 çok daha büyük ve kısmen onun yolundan giden başarılı bir denemeydi. Atlantis 3 ise aklınıza gelecek, gelmeyecek hemen her konuda çok başarılı bir oyun. Ses, grafik, akıcılık, atmosfer, oynanabilirlik, konu, demo, uzunluk, zorluk, aklınıza gelecek her konunun hiç birinde negatif bir özellik sunmuyor. Bu enfes lezzeti hepinizin yaşamasını daha yazının başında söylerken, bekletmeden açıklamaya geçiyorum.



Kristalden kurukafa



Cryo'nun hemen tüm adventure'larının görünüşü ortaktır ve hemen hepsi birinci gözden gözüken ve ekranda en ufak bir düğme veya menünün olmadığı, her yöne doğru 360 derece dönebileceğiniz tarzdadır. Bu hem oyundaki atmosferi maksimum derecede arttırırken hem de çok daha iyi bir görüş açısı ve inceleme olanağı sunar, ama FPS'lerdeki gibi bir ilerleme söz konusu değildir. Onun yerine kare kare ilerlersiniz. Ama oyun boyunca karşılaşacağınız bu ekranların bir çoğu sanat şaheseri modunda sizi beklerler ve gerçekten de açık havadayken rüzgarı hissetmeniz, karanlık dehlizlerde ise yersiz bir korkuya kapılmanız an meselesidir.

Grafiklerin bir hayli başarılı olmasının yanında ses efektleri ve müzikler de tartışmasız çok iyi. Gecenin bir yarısı oyunu oynarken, kaybolmuş Sibirya'lı kadın bir avcının ruhunu yönettiğimiz yeraltı mağarası sahnesinde gölge koyunlar ve 4 elementin gücünü ararken ürperdiğimi ve buraları bir an önce geçmek için koridorlarda hızlı hızlı ilerlediğimi bile hatırlıyorum. Yani teknolojik olarak bir hayli yeterli ve doyurucu bir oyun bu Atlantis soyunun en son temsilcisi.

« Ses, grafik, akıcılık, atmosfer, oynanabilirlik, konu, demo, uzunluk, aklınıza gelecek her konunun hiç birinde negatif bir özellik sunmuyor.»

Elbette ki bu teknolojik davete demolar da en güzel kıyafetleriyle eşlik ediyor. Gerek her an karşınıza çıkabilecek, gerekse de önemli işleri başardığınızda görebileceğiniz bu demolardaki karakterlerin çizimleri ve hareketleri epey gerçekçi (aslına bakarsanız bu konuda yeryüzünün en iyisini başarmış olan Dracula'ya yetişemese de, kimse demoları gördüğüne üzülmeyecek).

Kurukafadan kristal

Ama benim gözümde Atlantis serisini, diğerlerinden farklı Adventure'lar yapan bu teknolojik makyajlar değildir aslında. Bunlar parası olan her firmanın biraz zamanla yapabileceği geçici özellikler. Benim asıl ilgimi çeken ve Cryo'nun hiç bir oyununda bozmadığı en büyük özelliği "konu" öğesi. Atlantis serisinin ilki hepinizin bildiği veya bir şekil duyduğu Atlantis Kıtası efsanesini işleyen bir oyundu. Atlantis 2 ise astral seyahatlerle başlayan ve efsanevi Shambhala'da (bence bu ismi bir araştırın) geçen bir oyundu. Bizim oyunumuzda ise olaylar, insanlığın ulaşabileceği en büyük güç olan sonsuz bilginin içinde saklı olduğu kristal bir kurukafa etrafında geçer (belki aranızda bilen vardır, geçmişte bir zamanda gerçekten çok eski insanlara ait kristal bir kurukafa bulunmuş ve o zamanlarda böyle bir cismi işleyebilecek hiçbir teknoloji olmadığından kafaları karıştırmıştı). Yani demek istediğim hep olduğu iddia edilen, olmadığını da kimsenin kanıtlayamadığı çoğularına göre de sadece bir "inanç işi" olan olaylardır bunlar. Cryo bunları en başarılı şekilde hakkını vererek işler. Atlantis 3'de olaylar çılgın ve (doğal olarak) kötü kalpli bir adamın yaptığı uzun araştırmalar sonucu bu kurukafayı bulmasıyla başlar. Kurukafa'nın gözlerine baktığında şu anda burada söyleyip süprizi bozmak istemediğim bir takım olaylar olur. Bu sıralarda genç, yetenekli ve hoş bir arkeolog hanım da civara kendi araştırmalarını yapmak için gelmiştir. Ama ilginç rastlantılar sonucu kötü başkahramanımızın kazılarının olduğu yere yolu düşer ve buradaki bir mekanizmayı ha-







ATLANTIS III 88

Grafik • Çok iyi ve tam istenebilecek gibi. Renkli, yumuşak ve ufak ayrıntılarla dolu. Seyr-i hoş, etkileyici ve yeterince geniş. (daha ne diyeyim?)

Atmosfer • Tüm ayrıntılar ve özellikler başarıyla birleştiğinden ve arka plan konusu tüm fantastikliğiyle göz kamaştırdığından atmosfer konusunda tek söyleyebileceğim, bu oyunu seveceksiniz!

Ses • Atlantis'in müzikleri genelde taa Atlantis 1'in açıklamasında Mad'in de dediği gibi başlıbaşına bir yazı konusudur. Kesinlikle doğru ve yeterli bir yorum.

Oynanabilirlik • Ara birim ve karakteri yönlendirmeniz 0-6 yaş arası için dizayn edilmişçesine basit. Bulmacalar ise, en kolayından en zoruna herkese hitap edecek kadar çeşitli ve eğlenceli.





reket ettirerek bir boyut kapısından geçerek bambaşka dünyalara doğru yola çıkar. Oyunun bundan sonrasını anlatmayacağım, ama bir sürü farklı dünyaya gidecek, farklı yaratıklar görecek, astral seyahatler yapacak, başkalarının vücutlarında ilginç maceralar yaşayacak, aşk uğruna nice tehlikeleri göze alacak, uzayın derinliklerine ve zamanın olmadığı yerlere gidecek ve daha sonra zamanla belirecek olan insanlığı da yakından ilgilendiren nihai amacını za ulaşmaya çalışacaksınız.

Tek, Ezeli ve Ebedi Bilgi

Atlantis serisinin ve Cryo'nun tüm adventure'larının en belirgin özelliği "ben bulmacayım" diye haykıran çok sayıda kolayından zoruna bulmacalarıdır. Bir adventure'da normalde karşınıza çıkacak bulmacalar oyunun akışıyla ilgili oyunun içine gizlice entegre edilmiş sorular veya sorunlardır. Ama Cryo'da her zaman olmamakla beraber bir yere gelirsiniz ve sizden bir anda çok alakasız, oyunun konusuyla hiç bir ilgisi olmayan düz puzzle'lar sorulur. Gerçi bu olay can sıkıcı gözükebilir ama oyunla büyük bir uyum içerisinde olduğundan hiç göze batmıyor. Bu bulmacalardan hiçbiri saçma değil (Monkey Island 2'de bir yerde yanınızdaki köpeği giymeye çalışmanızı akıl etmenizi istiyorlardı); ama yine de kimileri biraz uğraştıracak nitelikte (neyse şanslısınız, bir aksilik olmazsa gelecek ay LeVeL'ı almak için bir nedeniniz daha olacak, tabii tam çözümü istiyorsanız).

Atlantis 3, bir çok yanıyla benden artı puanları topladı. Garip çekiciliğine karşı koyacak adventure sever olduğuna pek inanmıyorum, eğer şu ana kadar adventure'lara uzak kaldıysanız da, Starcraft, Counter ve Fifa'larınıza biraz ara verin derim. Keşfedilecek güzellikler çok, siz aramasını bildikten sonra..İşte size bir tanesi! Tam karşınızda!

Yine de esas isteğim bir Adventure oynanmasından çok, oyun boyunca işlenen konuların özüne inebilmek sevgili Level halkı. :)

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr

INFO-BOX ADVENTURE

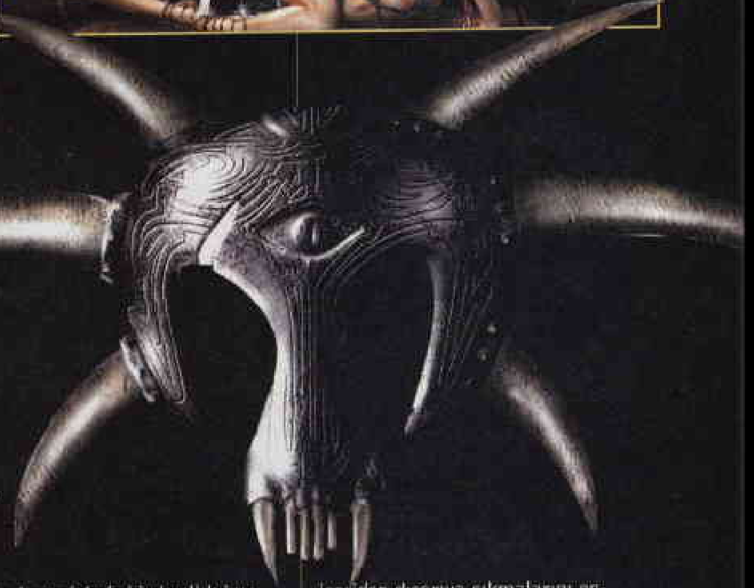
Bilgi İçin • www.cryo-interactive.com
Yapım • In Games
Dağıtım • Cryo

Minimum Sistem • Pentium II 350, 64 MB bellek, 300 MB sabit disk

Multiplay • Yok







gothic

Aslolan rollerdir, efektler bahane...

Bir yapımcı firma, ürettiği oyunun içinde "RP" harfleri geçiyorsa çok dikkatli olmak durumundadır. Çünkü "Role Playing" üzerine kurulmuş bir oyunun yalnızca grafiklerinin ve müziklerinin kaliteli olması onu kurtarmaya yetmez. Van Gogh tabloları ve Bach konçertolarıyla yarışacak durumda bile olsanız, RPG oyuncusunu tatmin edemezsiniz. Onlar sizden sağlam bir altyapı beklerler. Karakterlerin yalnızca bugünde yaşamamasını, geçmişlerinin, geleceklerinin, kendilerine ait öykülerinin olmasını beklerler. Karakterler arasında iletişim olmasını, ağaçtan düşmüş armutlar gibi programcıların bıraktıkları yerlerde durmamalarını, gerçek yaşamdaki gibi konuşmalarını, tartışmalarını beklerler. Hepsinden önemlisi, kendi karakterlerinin olabildiğince özgür olmasını, serbestçe kararlar alabilmeyi, aldıkları kararlara göre olayların akışının değişmesini beklerler. Kısaca "rol yapmak" isterler. Siz bu olanakları oyuncuya sağladıktan sonra grafik ve ses, yemeğin sosundan başka bir şey değildir artık..

Eğer bu sözleri Piranha Bytes firmasından bir yetkiliye söylemiş olsaydım bana herhalde şöyle yanıt verirdi: "Hier, mein Widder!" (yani: "Buyur koçum!") ve bana Gothic CD'lerini uzatırdı..

Senaryo yazmak/Saksıyı çalıştırmak

Gothic oldukça farklı bir öyküyle konuya girerek daha ilk anda birsıfır öne geçiyor:

Myrtana adlı ülkenin Kral II. Rhobar tarafından yönetildiğini öğreniyoruz. Kral, ülkesine yönelik tehditleri bir bir ortadan kaldırmış, barış içinde bir krallık kurması için önünde tek bir engel kalmıştır: Durmak nedir bilmeyen orc orduları! Orclarla savaş krallığa pahalı patlar, eldeki kaynaklar hızla tükenmeye başlar. Bunun üzerine kral, ülkenin tüm mahkumlarını Khorinis madenlerine çalışmaya gönderir. En ufak bir suçlamada bile insanlar sorgusuz sualsiz tutuklanır ve savaş için hammadde sağlamak üzere Khorinis'e gönderilirler. Hatta kral, mahkumların kaçmaması için ülkenin en güçlü on iki büyücüsünün yardımını ister ve madenlerin etrafına insanların içeriden dışarıya çıkmalarını engelleyecek büyülü bir bariyer yaptırır. Ancak büyünün etkisi beklenenin üzerinde olur, bariyer, büyücüleri de içinde tutsak edecek kadar genişler. Bu sırada oluşan şaşkınlıktan yararlanan mahkumlar, nöbetçileri alt edip idareyi ellerine alırlar. Kralın madenlere ihtiyacı vardır ve bu nedenle içerideki mahkumlarla anlaşmaktan başka çaresi kalmaz. Bariyerin dışından mahkumların isteklerini içeri gönderip, bunun karşılığında içeriden maden almaya başlar. Bir taraftan da yeni suçluları çalışmak için içe-









GOTHIC **75**

Grafik • Karakter ve mekanların düzlüğü biraz rahatsız edebilir, ancak ışıklandırma ve kaplamalar çok iyi.

Atmosfer • Senaryo ve karakterlerin derinliği, haliyle sağlam atmosferi beraberinde getiriyor.

Ses • Arka planda dinlendirici, bazen varlığı bile fark edilmeyen bir fon müziği var. Efektler de kulağı rahatsız etmiyor.

Oynanabilirlik • İşte oyunun en zayıf noktası. Üzerini kırmızı kalemle çizip, alın burayı, düzeltip geri getirin demek gerekiyor.

riye göndermeye devam eder.

İşte bizim canlandırdığımız karakter de yok yere suçlanıp bariyerden içeri atılanlardan birisi. Amacımız ise "ateş büyücüleri"nden birine dışarıdan aldığımız mektubu ulaştırmak. Bakalım bu iş göründüğü kadar kolay olacak mı?

Karar vermek/Olanları değiştirmek

Oyuna yukarıdan madenlerin olduğu vadiye düşerek başlıyorsunuz. Düştüğünüz sudan çıkar çıkmaz birkaç serserinin düzenlediği hoş geldin partisine istemeden de olsa katılıyorsunuz ve partiyi sıkı bir yumrukla noktalıyorsunuz. Ayıldığınızda adının Diego olduğunu söyleyen kişi size "Eski Kamp"a kadar rehberlik ediyor ve böylelikle perde sizin için açılıyor.

Kolonide yalnız kalmak ölmekle eşdeğer olduğundan sizin de kendi tarafınızı seçmeniz ve oyundaki üç kamptan birine katılmanız gerekiyor. Unutmamanız gereken, yaptığınız bu seçimler oyunun her aşamasında olumlu ya da olumsuz sonuçlara neden oluyorlar. Gothic'de karakterler arasında tam bir etkileşim bulunuyor. Bu nedenle kuracağınız dostluklar, birine yapacağınız herhangi bir iyilik-kötülük size aynı şekilde yansıyor. Birinin eşyalarına fazla sokulmanız kavga başlatabileceği gibi, davet edilmediğiniz yerlere girmeniz de nöbetçilerin anında üzerinize saldırmalarına sebebiyet verebilir. Aslına bakarsanız, Gothic'deki karakterler, neredeyse Ultima gibi her karakterin ayrı bir kişi tarafından yönetildiği, her birinin ayrı işinin gücünün olduğu online RPG'lerle kıyaslanacak kadar gerçekler.

Görev almak/Deneyim Kazanmak

Oyunda kurduğunuz dostluklar kadar, karakterinizi geliştirmeniz de büyük önem taşıyor. Bunu da klasik yoldan, başkaları tarafından size verilen görevleri başarıyla tamamlayarak yapıyorsunuz. Bu görevler ana maceranın bir parçası olabileceği gibi tamamen asıl senaryodan bağımsız olabiliyorlar. Kazandığınız tecrübe puanlarını ve görevlerde elde ettiğiniz madenleri harcayarak dövüş, büyü ve –onlar kadar hayati olmayan- zıplama vb. yeteneklerinizi geliştirebiliyorsunuz.

Her zaman olduğu gibi ilk görevlerde size fasulye muamelesi yapılacaktır, doğrusu da budur. Dövüş yeteneklerinizi geliştirmeden boyunuzu aşan görevler üstlenmenizi hiç tavsiye etmem. Başlangıçta çilek, mantar falan toplama görevleri var, onlarla birazcık idare ediverin!

Daha ileride dövüş yeteneklerinizi kullanmanız gereken görevler karşınıza çıkınca Gothic'in önemli bir eksisini fark edeceksiniz : Oyun son derece kullanışsız bir ara birime sahip! Fare ve klavyeyi aynı anda kullanarak karakterinizi yönlendirebiliyorsunuz ama ekranda hiçbir imleç bulunmadığı için eşyaları almak başlı başına sorun oluyor. Ancak eşyanın çok yakınına gelip, ışımasını sağlayıp, ondan sonra yön ve aksiyon tuşlarını birlikte kullanarak almanız mümkün. Dövüşürken de yön + aksiyon tuşu kombinasyonunu kullanmanız gerekiyor ama çoğunlukla vuruşları istediğiniz gibi yapamıyor, vurmanız gereken yerde ıskalıyorsunuz.

Bir diğer sorun eşyaları alırken ya da dar yollarda hangi yoldan gideceğinizi ararken karşınıza çıkıyor: Karakterinizi Tomb Raider oynar gibi dışarıdan, arka plandan görüyorsunuz, ama bir zemine yaklaştığınızda karakterin önündeki alanda ne olduğunu göremiyorsunuz. Çoğu oyunda bu sıkıntıyı çözmek için karakterler saydamlaşıyorlar ama Gothic'de ne yazık ki böyle bir seçeneğiniz yok. Ayrıca oyunda geniş bir haritanın olmaması da çoğu yerde kendini hissettiriyor.

Değerlendirme yapmak/Enginar pişirmek

Neyse ki oynanabilirlikte yaşanan bu sorunlar grafiklere yansımamışlar. Gothic'de açık havada geçen sahneler ve özellikle gece-gündüz geçişleri başarıyla hazırlanmış. Işıklandırma efektleri de bu başarıdan nasibini almışlar. Karakterin kaplamaları detaylı ve oyuna büyük çeşitlilik sağlamış ama insana "Keşke daha fazla poligon kullansalarmış!" dedirtiyorlar. Daha kıvrımlı, bükümlü manzaralar ve karakterler üzerinde o kaplamalar eminim çok daha güzel dururdu ama genele bakarsanız grafikler rahatlıkla geçer puan alıyorlar.

«"Role Playing" üzerine kurulmuş bir oyunun yalnızca grafiklerinin ve müziklerinin kaliteli olması onu kurtarmaya yetmez.»

Gothic'in sunduğu grafiklere karşılık istediği bedel ise bana biraz ağır geldi. Oyunun minimum gereksinimleri PII400 ya da eşdeğer işlemci, 128 MB RAM, 16 MB 3D ekran kartı vb. var ama bu konfigürasyonda çalışırken bile arada sırada tekleyebilecek bir oyun. Grafik kalitesini düşürerek performansı arttırabilirsiniz ama yine de frame değişme oranı azalabilir, makinenize güvenmiyorsanız dikkatli olun!

Kuşbakışı bakacak, hatta o kuşun yerine bir RPG oyuncusu koyacak olursak, Gothic'in artılarının eksilerinden belirgin şekilde fazla olduğunu göreceğiz. Eğer makinenizle ilgili bir sıkıntınız yoksa ve arabirimdeki bazı sorunlara da alışırım diyorsanız –ki asıl aradığınız iyi bir senaryo ve etkileşim ise alışıyorsunuz da..- Gothic'e muhakkak ilgi gösterin. Yok, RPG deyince ilk aklınıza gelen Diablo oluyorsa, siz rafların başka tarafına bakabilirsiniz..

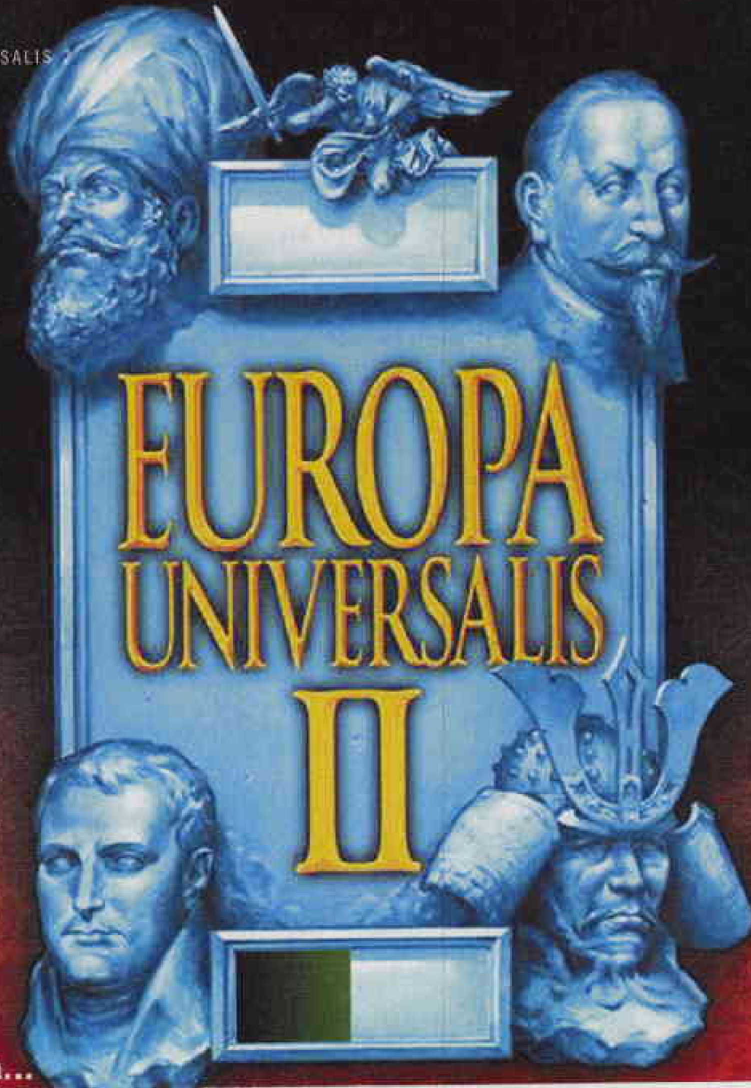
Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr

INFO-BOX **RPG**

Bilgi İçin • www.gothicthegeme.com
Yapım • Piranha Bytes
Dağıtım • Xicat Entertainment

Minimum Sistem • Pentium II 400, 128 MB RAM, 700 MB HDD, 16 MB 3D ekran kartı

Multiplay • Yok



Masaüstünden bilgisayara...

Europa Universalis adını büyük olasılıkla duymamışsınızdır. Çünkü aslında bu bir masaüstü oyunudur. Kısaca anlatmak gerekirse, masaüstü oyunları bol geyik ve şamata eşliğinde bir grup arkadaşla yada eşle dostla oynanan oyunlardır. Bunlara masaüstü oyunları denir çünkü oyun için gereken herşey bir masanın üstünde hazırlanır.

Masaüstü oyunları zevkli olmalarına rağmen ne yazık ki canınız her istediğinde oynayamazsınız. Herşeyden önce bu sürüyle hazırlık, boş zaman ve bütün bunları bulsanız bile arkadaş gerektirir. Eh, hal böyle olunca beğenilen masaüstü oyunlarının bilgisayara uyarlanmaları gayet iyi oluyor. Özellikle biz tembeller için kurması ve bir turunun bitmesi saatler alan bir oyunu sadece mouse tıklatarak oynayabilmek gayet güzel. Zaten dikkatinizi çektiyse bilgisayara doğru düzgün aktarılan masaüstü oyunları dehşet tutuyor. Buna en iyi örnek, TSR'dan Baldur's Gate serisi olacaktır.

EU 2 ise 1419 ile 1820 arasında Dünya'da olup bitenleri her devletin kendi gözünden oynayabileceğiniz bir strateji oyunu. Masaüstünde hazırlaması ve bir tur bile oynaması saatler süren bir oyun. Bu kadar uzun sürmesinin sebebini biraz oynayınca insan gayet güzel anlıyor. Çünkü EU 2 belki de yapılmış en ayrıntılı ve tarihi gerçeklikteki strateji oyunu. Hatta o kadar ayrıntılı ki yanında 120 sayfalık bir de kitapçıkla beraber geliyor. Zaten bu kitapçığı hazmetmeden bu oyunu ağız tadıyla oynamayı düşünmeyin yoksa ilk on dakikada bayıp oyundan soğursunuz.

«Bu kadar detaylı bir strateji real time olunca çoğunlukla işler panik havasında yürüyor. »

İstikrar ve din...

EU 2'de en önemli unsur mantıklı ve istikrarlı olmak. Bu oyunda öyle kafanıza göre sağı solu işgal edemezsiniz. Eğer mantıklı bir savaş sebebiniz olmaksızın ilişkilerinizin iyi olduğu kişilere yada sizinle aynı dinden olanlara saldırırsanız bu sizin için çok kötü olur. Ordularınızın moralinden tutun da başka devletlerin size güvenine, ülkenizin iç huzuruna bile etki ediyor. Buna stability denmiş yani tutarlılık, istikrar. Bunun oyunda önemli bir yere konulması gerçekçilik açısından çok güzel olmuş, gerçek bir lider gibi ve gerçek bir ülkeyi yönetir gibi davranmalısınız. Bunu da tarihi, yönettiğiniz ülkenin gözlerinden görmeye çalışarak başarabilirsiniz. Türklerle İstanbul'u fethederken kazanacaklarınızı düşünün, Bizans'la onu savunurken artık bunun son kaleniz olduğunu düşünün ve buna göre oynayın.

Politikaya gösterilen özen dine de gösterilmiş. O dönemde din ve siyasetin ne kadar iç içe olduğunu düşünürsek bu şaşırtıcı değil. Her ülkenin dini olduğu gibi bir de mehzebi var. Hristiyanlar katolik, ortodoks ve protestan; müslümanlar ise sünni ve şii olarak mehzeplere ayrılmış. Bununla da kalmayıp ülkelerin farklı din ve mehzeplere gösterdiği hoşgörüyü de eklemişler. Hoşgörünüz diğer devletlerle aranızı belirleyen ana unsurlardan biri olduğu gibi ülkenizde de iç huzur ve düzeni için stability kadar etkileyen bir unsur. Çünkü her bölgenin nüfusunda farklı oranlarda çeşitli din ve etnik gruplardan insan var. Buna dikkat etmezseniz ülkenizde sık sık isyan çıkacaktır. Din kısmında bir de çok güzel bir özellik var. Oldukça masraflı ama kendinizi dininizin savunucusu ilan edebiliyorsunuz. Bu büyük bir prestij ama eğer yenilirseniz ya da dininizi korumazsanız bu ünvanı kaybedersiniz, o yüzden dikkatli olun.

Farklı ülkeler, farklı stratejiler...

Oyunda bütün ülkeler başladıklarında birbirlerinden farklı güç ve özellikteler. Tarih kitaplarında ne yazıyorsa en ince ayrıntısına kadar



EUROPA UNIVERSALIS 2 — 75

Grafik • Oyunun geçtiği zamanların havasını veren hoş grafikleri var.

Atmosfer • Grafikleri ve müzikleri ile estetik bir atmosferi var ama tadını çıkartamıyorsunuz, oyunun hızlanmasıyla beraber bozuluveriyor.

Ses • Ses efektleri güzel. Hele müzikler harika, klasik müzik seviyorsanız sırf müzikleri için alınabilir.

Oynanabilirlik • Olaylar çok hızlı gerçekleşiyor. Sıra tabanlı olsa yeterli olacak arabirim gerçek zamanlı bir strateji oyunu için yetersiz kalıyor.

INFO-BOX STRATEJI (REAL-TIME)

Bilgi İçin • www.paradoxplaza.com/
Yapım • Paradox Entertaintment
Dağıtım • Strategy First

Minimum Sistem • Pentium 2-266, 64 mb ram, 4mb ekran kartı 500mb boş harddisk alanı

Multiplay • İnternetten Ip bağlantısı ya da yerel ağ ile



ülkelerin durumlarına yansıtılmış. Başka ülkelerle politik ilişkileriniz, dini hoşgörünüz, askeri gücünüz oyuna başladığınızda diğer ülkelerden farklı. Mesela Osmanlı İmparatorluğu ile Grand Campaign'i oynamaya başladığınızda her açıdan bir süper güç olarak başlıyorsunuz. Özellikle siyasi ayarların inceliği şu ana kadar okuduğunuz dini ve politik derinliği gölgede bırakacak cinsten. Bu ayarlar o kadar ince ki kendi başına bir yazı konusu ama ben sadece çok küçük bir kısmını fikir versin diye anlatacağım. Ordunuzun sayı üstünlüğüne mi yoksa kaliteye mi dayanacağını burdan ayarlıyorsunuz. Askeri politikanızı sayı üstünlüğüne dayandırırsanız çok ucuza asker yetiştirebilirsiniz ama bu asker yetiştirdiğiniz bölgenin nüfusunu azaltacağı gibi bu az eğitimli ordunun morali de düşük olur. Öte yandan kaliteye ağırlık verirseniz küçük ama güçlü bir ordunuz olur. Bu ordunun eğitimi ve bakımı ise çok daha pahalıya malolur. Savunmaya mı, saldırıya mı, donanmaya mı, kara ordusuna mı ağırlık vereceğiniz ülkenize göre baştan belli, ama tabii ki istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz. Bir orta sınıf oluşturmak yada aristokratları güçlendirmek, kontrollü veya serbest ticareti sağlamak gibi ayarlar sizin ülkenizi yapı olarak başka ülkelerden ayırıyor ve stratejilerinizi özellikleriniz üzerine kurmaya zorluyor.

Bu kadar detaydan sonra savaşın da çok karışık olmasını bekliyor insan ama savaşlar diğerlerinin yanında nispeten basit kalıyor çünkü taktik bölüm yok. Yani savaşlar sayısal olarak hesaplanıyor. Yetiştirebileceğiniz üç tip ünite var, piyade, atlı ve topçu. Ana ordunuz ülkenizin o dönemdeki liderinin komutasında, mesela Osmanlı ile başladığınızda ordunun başında 2. Murat var. Yalnız diğer ordularınızın komutanlarının isimleri biraz komik. Mesela ikinci imparatorluk ordusunun başında Diyarbakır yada Adana isimli bir komutan görmek sizi şaşırtmasın. Oyunda öyle sağa sola rastgele saldıramayacağınızı söylemiştim, olay bununla da kalmıyor. Savaş ilan ettiğiniz bir ülkeyi yenmek için onları köşeye sıkıştırmanız gerek. Önce ordularını meydan savaşında yenmeli, daha sonra da kalanları aylarca kuşatma altında tutmalısınız.

Gerçek zaman...

EU 2 bu kadar detaylı bir oyun olmasına rağmen oynaması bir o kadar da zor bir oyun. Ve bu zorluğun tek sebebi de ne yazık ki oyunun bu kadar detaylı ve gerçekçi olması değil. Masaüstündeki orjinali sıra tabanlı bir oyun olmasına rağmen ne yazık ki bilgisayara aktarılırken oyun gerçek zamanlı hale getirilmiş. Bu kadar detaylı bir strateji real time olunca çoğunlukla işler panik havasında yürüyor. Siz orada siyasi ayarlar üzerinde ince ince düşünürken sürüyle olay oluyor. Ya da siz birşeyle ilgilenmeye çalışırken ekranın sağında küçücük ikonlar belirip sönüyor. Bu ikonların başka devletlerin size gönderdikleri mesajlar olduğunu düşünürseniz bunları okuyamamak çok kötü sonuçlar doğurabiliyor. Arabirim oyun sıra tabanlı olsaydı yeterli olurdu, ama ne yazık ki gerçek zamanlı bir oyun için çok hantal ve yetersiz kalıyor. Bütün eksik yönlerine dayanabileceğinizi düşünüyorsanız ve ancak oturup sakin kafayla çözecek vaktiniz bolsa alın derim, çünkü insanı çoğunlukla rahatlatmak yerine strese sokuyor.

Ali Güngör



IL-2 sturmovik

Tarihten altın yapraklar...



Tarih kitaplarında Napoleon Bonaparte ve Adolf Hitler isimlerini biraz araştıracak olursanız, farklı çağlarda yaşamış bu iki diktatörün korkunç derecede birbirine benzediğini görürsünüz. Mesela her ikisi de "şeref ve onur" gibi erdemlerden neredeyse tamamen yoksundurlar. Her ikisi de Cumhuriyet rejimi içinde iktidara gelmiş, ancak kendilerini imparator ilan etmişlerdir. Her ikisi de tüm Avrupa ve Kuzey Afrika'yı işgal etmeye çalışmış, bir dereceye kadar da başarılı olmuşlardır. Ve her ikisi de senenin dokuz ayı dondurucu bir kışın hüküm sürdüğü uçsuz bucaksız Rusya topraklarını bir defada işgal etmeye kalkışacak kadar salaktır! Bu işgal hareketi her ikisi için de sonun başlangıcı olmuş, biri Elbe adasında sürgünde, diğeri Berlin'de bir sığınakta nalları dikmiştir. En azından tarih böyle söylemektedir.

Josip'in seçimi...

Şüphesiz Stalin daha en başından beri Hitler'in böyle bir manyaklığa kalkışmasını bekliyordu, ancak saldırı beklenenden çok önce olmuştu. Ne Kızıl Ordu ülkesini savunmaya, ne de Almanlar o toprakları işgal etmeye hazır değildiler. Fakat Ruslar tamamen hazırlıksız yakalanan taraf oldu. Ruslar iyi silah tasarımlarına sahiptiler, ama üretim henüz yeterli değildi. Silahlanma yarışında Almanlar'ın çok gerisinde kalmışlardı. Alman askerleri savaşta bilenirken onlar daha yeni yeni toparlanıyordu. Bu yüzden 1943 yılına kadar dövüşe dövüşe çekilmek ve kara kışın bu soğuğa karşı hazırlıklı olmayan Alman ordusunu eritmesini beklemek zorunda kaldılar. Doğu cephesi savaşları dünya tarihindeki en kanlı, en vahşi çatışmalara sahne olmuştur denebilir. Neredeyse eksi 40 dereceye varan soğuklar sadece yazlık elbiseleri olan Alman askerlerini kırıp geçirirken, büyük şehirlerde muhasara edilen Ruslar açlıktan ölmemek için cesetleri yemek zorunda kaldılar. Geniş Doğu cephesinde tüm bunlar olurken Stalin bir yandan eldeki tüm imkanları toplayıp Amerikan yardımlarını da kullanarak Kızıl Ordu'yu yeni baştan kurmak zorunda kaldı. Ama Almanların elindeki kaynaklar Ruslardan çok daha hızlı tükeniyordu ve yabancı bir ülkede adım adım ezilmekten başka çareleri yoktu.

«Sadece yazlık elbiseleri olan Alman askerlerini kırıp geçirirken, büyük şehirlerde muhasara edilen Ruslar açlıktan ölmemek için cesetleri yemek zorunda kaldılar.»

Ölümün kanatları...

İşte tüm bu hengame içinde ortaya çıkmış bir uçak modeli vardı ki, Rus halkının ve Kızıl Ordu'nun moral kaynağı olmuş, neredeyse savaşın sembolü haline dönüşmüştü. Tıpkı Britanya'yı korumaya çalışan inatçı RAF'ın Spitfire'ları, gururlu Luftwaffe'nin Messerschmidt'leri, çılgın Amerikalıların Mustang'leri gibi, Kızıl Ordu'nun da Sturmovik'leri vardı. Sturmovik aslında 30'lu yılların ortalarında geliştirilmeye başlanmış bir uçaktı ve öncelikli olarak yer birliklerine yakın destek vermek için tasarlanmıştı. Alman Panther ve Tiger tankları karşısında çoğu ülkenin zırhlı araç tasarımları pek işe yaramıyordu. Ruslar çok sonraları Stalin tanklarını geliştirmeyi ve dengeyi kurmayı başardılar, ancak o zamana dek Sturmovik uçakları sayesinde tüm Doğu cephesini çökmekten koruyabildiler.

Sturmovik dönemin tipik avcı uçaklarından çok daha ağır ve yavaştı. Ancak bunun sebebi tasarımın kötü olması değildi. Ağır ve yavaş bir uçak olmasının başlıca sebebi neredeyse uçan bir tank haline gelecek denli zırhlı olmasıydı. Gövdenin iç kısmını tamamen kaplayan özel bir zırh sayesinde pilot ve önemli cihazların çoğu ağır kalibreli silahların ateşinden korunuyordu. Ayrıca sonraki modellere bir de kuyruk topçusu eklenmiş, böylece uçağın zayıf kalan arka kısmı da avcılara karşı belirli bir korumaya kavuşmuştu. Uçak bol miktarda bomba ve roketin yanı sıra yüksek kalibreli otomatik silahlara da sahipti. Gerektiğinde kanat altlarına otomatik top podları da takılabiliyordu. Bu haliyle Sturmovik çoğu zırhlı aracı tereyağı gibi biçebiliyor, gerektiğinde piyade birliklerine çok yakından destek verebiliyordu. Üstelik zırhlı gövdesi sayesinde kolay kolay düşürülemiyor, haliyle düşmanın başına çok büyük bir bela oluyordu. Sturmovik çeşitli varyasyonlarıyla beraber dünya havacılık tarihinin en çok üretilen uçaklarından biri olmuş, göründüğü her cephede düşmana kan kusturmuş bir uçaktı.

Çılgın Ivan...

İşte Rus firması Maddox Software tarafından hazırlanan Sturmovik simülasyonu sizi o bela-









IL-2 STURMOVIK 92

Grafik • Sturmovik grafik açıdan bugüne dek yapılmış en gerçekçi uçuş oyunlarından biri, ancak gerçekten de güçlü bir sisteme ihtiyaç duyuyor.

Atmosfer • Etrafta sürüp giden bir savaşın ortasında olmanın getirdiği heyecan, mükemmel grafiklerle birleşince ortaya sürükleyici bir oyun çıkmış.

Ses • Ses efektleri de tıpkı grafikler gibi iyi hazırlanmış ve kullanılmış. Oyunda menüler dışında müzik yok.

Oynanabilirlik • Zorluğu istediğiniz gibi ayarlayabiliyorsunuz, ancak tam gerçekçi seviyede oynarsanız iyi bir joystick ve sağlam sinirlere ihtiyacınız olacaktır.

INFO-BOX SIMULASYON

Bilgi İçin • www.il2sturmovik.com
Yapım • Maddox Software
Dağıtım • Ubi Soft

Minimum Sistem • PentiumII-400, 128 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 500 MB HD alanı.

Multiplay • Internet ve Ağ üzerinden 2-32 oyuncu

lı günlerin tam göbeğine götürüyor ve buraya kadar anlattığımız olayları birebir yaşamanızı sağlıyor, tabii bir piyadenin değil de bir havacının gözünden. Her ne kadar oyuna adını veren uçak Rus malı olsa da, bu tüm oyunu Sovyet perspektifinden görerek oynamak zorunda olduğunuz anlamına gelmiyor. Aksine oyunu Alman tarafında da oynayabilir, 1941'den savaşın son günlerine dek geçen sancılı yılları geçirebilirsiniz.

Eğer Sovyet tarafında oynamayı seçerseniz avcı ya da bombardıman pilotu olarak bir kariyer yapabilirsiniz. Bombardıman pilotları IL-2 Sturmovik'in çeşitli varyasyonlarını kullanırken, avcı pilotu olarak başta Yak-1 ve Mig-3 olmak üzere değişik avcı uçaklarını uçurabileceksiniz. Alman senaryoları ise sadece avcı olarak oynamanıza imkan tanıyor, ancak yine de size başta Me-109 ve FW-190 olmak üzere savaşın değişik safhalarında rol almış farklı uçakları uçurabilme imkanı tanıyor.

Burada görevlerin oldukça iyi düzenlenmiş olduğunu söylemeliyim. Çoğu oyunda olduğu gibi doğrudan ateşin içine sürülmüyor, aksine savaşın ilerlemesi ile beraber gittikçe ciddileşen bir havada çok farklı görevlere gönderilebiliyorsunuz. Bu oyunda çoğu benzerinde olmayan bir atmosferi solumak mümkün denebilir.

Anavatan'ı savunmak...

Çoğu uçuş simülasyonu hızlı ve yüksek irtifada uçan araçları konu alır, bu yüzden de programcılar işin kolayına kaçarak başta yeryüzü şekilleri olmak üzere pek çok unsurun grafik detayını düşük tutarlar. Bu aynı zamanda oyunların nispeten düşük konfigürasyonlu bilgisayarlarda rahatlıkla çalışabilmesi için de lüzumludur. Ne var ki bu oyuna adını veren Sturmovik nispeten alçaktan uçmak zorundadır, çünkü esas hedefi yer birimleridir. Bu da oyunun grafik açıdan çok detaylı olmasını gerektiriyor, çünkü tek renkli bir zemin kaplaması üzerinde uçarken hızı ya da yüksekliği anlamak neredeyse imkansızdır.

Neyseki Sturmovik grafik açıdan "yeterli" olmaktan çok daha öteye gidiyor. Gerek coğrafi şekiller, gerek yer ve hava araçlarının modelleri son derece detaylı. Grafikleri sonuna kadar açtığınızda üzerine dalış yaptığınız konvoyu, uçaksavar ateşini ve etrafta olması gereken hemen her türden ayrıntıyı rahatlıkla görüyorsunuz. Ayrıca bulutlar, fırtına, yağmur, sis gibi pek çok unsurun çok inandırıcı bir biçimde kullanılmış olması da hem oynanışı, hem de atmosferi ciddi biçimde etkiliyor. Doğrusu grafik açıdan bugüne dek gördüğüm en iyi simülasyonlardan biri diyebilirim. Ancak tabii bunun bir bedeli var, oyunu tam grafik detayı ile akıcı bir biçimde oynayabilmek için gerçekten çok güçlü bir sisteme ihtiyacınız olacak.

Uçuş dinamikleri açısından da Sturmovik oldukça gerçekçi bir çizgi yakalamış. İsterseniz oyunu çok daha kolay bir hale getirebilirsiniz, ancak eminim ki gerçekçi bir oyun isteyenler tam zorluk seviyesinden memnun kalacaklardır. Oyundaki diğer "pilotların" yapay zeka seviyelerinin de oldukça tatmin edici olduğu söylenebilir, emirlere uyarken hayatta kalmaya çalışıyor ve bazı diğer oyunlardaki gibi kendilerini yere çakmıyorlar.

Doğrusu Sturmovik beklentileri karşılayabilecek kapasitede bir oyun, özellikle simülasyon meraklılarının kaçırmaması gerekir. Bir oyun olarak tek kusuru inanılmaz güçlü bir sisteme ihtiyaç duyması denebilir, ancak hangi ciddi simülasyon bunu gerektirmiyor ki zaten?

M. Berker Güngör | gberker@level.comm.tr





s.w.i.n.e.

Bir domuzun gözünde tavşan olmak zor bir şey olsa gerek

Tamam, havuç faydalı bir yiyecek. Ama işi bir tavşanın tanka atlayıp savaşa gitmesine kadar götürebilir mi? Hem de savaş dediğiniz de öyle böyle değil. Domuzlarla kıran kırana bir savaş. Zor bir sınav döneminde yara bere içinde ilerlediğimi biliyorum. Ama yine de saçmalamıyorum. Havuç kemirerek tank kullanmak ne kadar mantıklıysa bu sınavlara girmek de o kadar mantıklı. Ama tavşan kardeş savaşmalı. Çünkü domuzlar özgürlüğü tehdit ediyor.

Balık deposu, havuç, tavşanlar?

Fishtank ismini bu aralar biraz fazla sık mı duymaya başladık sanki? Her ne kadar yabancı kaynaklar pek umursamasa da Fishtank ortalarda fırtına gibi esiyor. Tamam belki Electronic Arts'dan bunun iki katı sayıda oyun geliyor olabilir. Ama EA'in ve Fishtank'in şirket ve isim açısından büyüklükleri belli. Bu durumda gerçekten de Fishtank'ın ortalıklarda bolca gözüktüğünü inkar etmemek lazım. Hem açıkçası ben çok da kötü bir yapımlarını hatırlamıyorum. Genelde hep yeni şirketlerle çalışıyorlar ve en azından belli bir özelliği olan oyunlar dağıtıyorlar. Swine da bunlardan biri. Hatta bu oyunun birden fazla özelliği var denebilir.

Aylık editörya toplantımızın sonunda yine bir RTS oyunu almış olmanın mutluluğu içinde eve doğru yola koyuldum. Gerçi bütün yol boyunca içimde bir RTS'deki ırkların tavşanlar ve domuzlar olmasının sakıncaları konusunda bir sıkıntı vardı. Yine de oyunu gerçekten merak ederek eve geldim. Oyunlarım arasından ilk yaklaştığım ve kurmaya yeltendiğimdi. Yeltendim diyorum çünkü kurulum aşırı(!) uzun sürdü. Biraz uyudum ve oyunun kurulmasından sonra oyuna girdim. İnanılmaz tatlı bir giriş ve demo. Çok şirin gözüken menüler ve arka plandaki müzik. Herşey güzel gidiyor. Genelde alışkanlık itibariyle hemen oyuna girilse de ben bu sefer tutorial bölümüne girdim. Belki değişik birşeyler olabilir diye düşündüm. Komik bir tavşan sesi bana yapmam gereken hareketleri anlattı. "Şimdi ilerleyin bayım! Sağ tuşa basarak!". Sağ tuşa bastım, ve oyun çöktü. Yine Fishtank ve yine çöken oyun. Sonra oyun bir daha benim üniteleri hareket ettirmeme hiç izin vermedi. Ta ki oyunla beraber başka bir makineye taşınana kadar.

«Bu kadar komedinin arasında 3D motor çaktırmadan ayrıntının dibine vurmuş bir şekilde parıldıyor. »

Yeter artık çökmeeeeee!

Sağ tuşla hareket ettirebildiğim üniteler bölümünden devam ediyorum. Oyunun senaryo bölümüne girince iki ırkın da oynayabileceğiniz senaryolarını görüyorsunuz. Senaryolardan birine girince ara demoyu izleyerek oyuna başlıyorsunuz. Bildiğiniz gibi belli RTS çeşitleri var. Bunlardan bazılarında bina yapımıyla ilgilenmiyor, sadece verilen belli ünitelerle gerçek zamanlı dünyada görevleri bitiriyorsunuz. Swine da bu tarz bir oyun. Elinizde belli sayıda araç oluyor. Siz de bunları kullanarak görevleri başarıyorsunuz. Araçları belirlemenizi sağlayacak değişik bir sistem geliştirmişler. Her bölüm başında size belli araçlar oyun tarafından veriliyor. Bunun haricinde siz de elinizdeki para ölçüsünde yeni araçlar satın alabiliyorsunuz. Araçların çoğunun özel bir yeteneği var. Örneğin bir araç yere gömülerek saldırılardan daha az hasar alıyor. Başka bir araç kurulmadan ateş edemiyor. Ama kurulunca da ekranda gördüğünüz her yere ateş edebiliyor. Kullandığınız ünitelerin ateş alanları etraflarındaki bir daire ile belirtilebiliyor. Araçlarınızın kullandığı belli kaynaklar var. Bunlardan biri yakıt, biri cephane. Bunların dışında başarılı saldırılardan experience puanı

















alıyor, size yapılan saldırılardan da hasar alıyorsunuz. Biten kaynaklarınız ve aldığınız hasarlar için tamir ve tamamlama sistemi konulmuş. Aldığınız ek araçlarla bunları tamamlayabiliyorsunuz. Tabi bu araçları taşımak için de bir çekiciye ihtiyacınız var. Oyunun istediğiniz yerinde araç satın alabiliyorsunuz. İstediğiniz noktaya işaret dumanı çıkaran bir cihaz koyuyorsunuz ve aracınız paket servis şeklinde uçaktan atılıyor. Bir de araçların bölüm başlarında seçebileceğiniz özellikleri var. Örneğin daha hızlı gitme, kendi kendini tamir edebilme veya daha fazla cephane bulundurma gibi. Bunları da parayla sadece bölüm başlarında satın alıyorsunuz.

Bu kadar araç özelliğinden bahsettim ama ırklara özel birşey söylemedim. Evet, çünkü genel olarak ırklara özel bir ünite yok. Yani dış görünüş açısından var ama oyunun bu konudaki bir dezavantajı her iki ırkta da birbirine karşılık gelen ünitenin olması. Mesela domuzlarda da tavşanlarda da yere gömülebilen bir ünite var. Ufak değişikliklerin dışında ünitelerin amaçları aynı. Bu bir noktada sıkıcı olacaktır. Ama dış görünüş ve seslendirme olarak iki ırkın tamamen farklı olması tek tesellim. Gelelim görevlere diyeceğim ama öyle uzun boylu bir görev yok ki. Görevler uzun sürüyor ama zor değil. Genel olarak belli bir hikayeye bağlı değil. "Şurda domuz işgali var, git kurtar" tarzındaki görevler çok fazla action ruhu vermiyor. Ama bu oyun zaten komik olsun diye yapılmış. Yani size tavşan komutanın gelip de emir vermesi zaten action ruhu içermiyor.

Başarılı 3D RTS motoru

Oyundaki araçları görünce bile gülesiniz geliyor. Araçların üzerindeki detaylara kadar her yerinde ince çalışmışlar oyunun. Bölüm başlarında araçları satın alıp modifiye ettiğiniz ekranda "bir araç çizimi bu kadar mı ayrıntılı olur" diyeceksiniz. Gerçekten böyle bir araç varmış gibi hissediyorsunuz. Oyun genel olarak 3D bir motor üzerine kurulmuş. Yani bu da yeni nesil 3D RTS'lerden biri. Ama motorun özelliği çok fazla renk kullanılmış olması. Hem bu renklerle birlikte hoş bir iki ufak şey düşünülmüş. Mesela çekici ile tamir aracını yaralı bir aracın yanına getiriyorsunuz. Tamir aracından dişliler fırlamaya başlıyor yaralı araca. Bir de yeni bir araç beklerken işaret dumanı verişleri var ki sormayın. Baştan aşağı çizgi film. Bu kadar komedinin arasında 3D motor çaktırmadan ayrıntının dibine vurmuş bir şekilde parıldıyor. Kamera açıları çok fazla değişmiyor. En azından yöne dışında. Bu da biraz daha az saçmalatıyor motoru. Onun dışında kaplama ve animasyon kalitesi gerçekten üst düzeyde. Yine genel olarak Fishtank'in oyunlarında iyi grafiklerle karşılaşıyoruz. Esasında oyunun ömrü çok uzun değil. Yani çok uzun süre başından kalkılmayacak kadar yenilikçi değil. Bir süre sonra gerçekten kendini tekrarlıyor. Multiplayer bölümü mevcut. Ama bu bölümü değerlendirebileceğiniz adam yok. Zaten multiplay bölümüyle ön plana çıkabilecek bir oyun da değil. Ama sonuç itibariyle hem görünüş hem de sistem açısından oldukça yeterli bir oyun. Sizi bir süre başına bağlayacaktır. Görsel olarak da tamamen serbest olan 3D motorlar arasında bu kadar iyisini görmedim. Geçen ayki Empire Earth'le grafikleri çok farklı tarzlarda. Bundan sonra size HavuçŞehir'i kötü kalpli domuzların saldırılarından korumak kalıyor. Havuç omza!

Onur Bayram | onur@level.com.tr

INFO-BOX STRATEJI (REAL-TIME)

Bilgi İçin • www.fishtank-interactive.com/
Yapım • Stormregion
Dağıtım • Fishtank Interactive

Minimum Sistem • PentiumII 450, 96MB RAM, 32 MB Ekran Kartı, 900MB HDD

Multiplay • Internet ve Ağ üzerinden 2-8 oyuncu

S.W.I.N.E. 79

Grafik • Action oyunlarına taş çıkaracak kalitede grafikler RTS oynadığınızı unutturuyor

Atmosfer • Bir çizgi filmin içinde savaştığınızı hissediyorsunuz. Araçlar komik ve bir o kadar da gerçekçi. Sesler de atmosferi destekliyor.

Ses • Seslendirmeler ve seçilen müzikler çok şirin. Karakter seslendirmelerindeki aksana bile dikkat edilmiş

Oynanabilirlik • Günlerinizi başında geçirmeyeceksiniz belki ama sizi yeterine ekrana bağlayacak. Zorluğu da buna göre ayarlanmış.

  LEVEL HIT

thesting!





Hırsızlar prensi şehre geri dönüyor ama bu sefer zenginden çalıp, fakire vermeye hiç niyeti yok.

En iyi günlerini yaşıyordu Matt Tucker; çalıyor, çırpıyor ve arkasında en ufak bir iz bile bırakmıyordu. Tabii bizim hırsızlar prensinin ünü yayıldıkça, dikkatleri de üzerine çekti ve en sonunda kodesi boyladı. Şöhretin gözlerini kamaştırdığı bir anda polis tarafından kıskıvrak yakalanmıştı. Ama artık tekrar özgürdü, demir parmaklıklar ardında geçirdiği günler geride kalmıştı. Şehir yine onu bekliyordu. Kararını vermişti, kaldığı yerden devam edecekti ama bu sefer çok daha dikkatli olarak...

Huylu huyundan vazgeçer mi?

Evet, şehre geri döndük ama hatırladığınız şehirden eser kalmamış. Neyse ki eski dostunuz Bruno var ve size rehberlik yapmaya her zaman hazır. Cebimizde 15 papelle küçük evimizde (karargahımız da denebilir) oyuna başlıyoruz; tabii bir de sadık levyemiz ve baltamız var. Amaç şehirde soyulmadık yer bırakmamak. Sting, aslında üç evreden oluşmakta; soygun öncesi, soygunu planlama ve soygun.

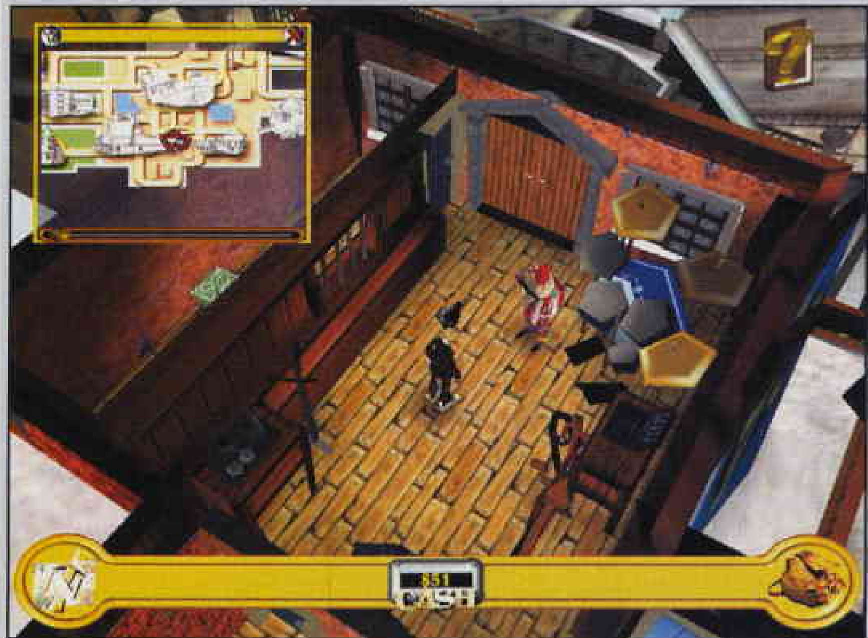
Soygundan önce birtakım hazırlıklar yapmanız gerekiyor; soyacağınız yeri görmek, gerekli alet edevatı sağlamak, kaçış için araba temin etmek ve bir takım çalışması olacaksa adam bulmak gibi. Aradığınız her şeyi şehirde bulmak mümkün; yeter ki haritayı kullanarak turlayın (yoksa eve geç kalabilirsiniz). Ayrıca soygundan sonra da şehirde küçük bir gezinti yapmanız gerekiyor. Çünkü çaldığınız şeyleri ancak satarak paraya dönüştürebiliyorsunuz (pawnshop). Yeni aletler almak, yeni arkadaşlar edinmek ve eskilerini satmak da olayın diğer boyutu. Kontrollere bakınca Sting'in tipik bir adventure olduğunu da düşünebiliriz. Zira herhangi bir nesne veya kişi üzerine yapacağınız bir sol tık, karşınıza 'kullanma, konuşma ve inceleme' seçeneklerini çıkaracaktır. Gelelim, oyunun en ilginç evresi olan soygunu planlamaya. İşe evinizdeki bilgisayarı açarak başlıyorsunuz. Önünüze soyulabilecek alternatifler çıkıyor ve siz başarılı soygunlar yaptıkça bunlar artıyor (başlangıçta sadece bir benzin istasyonu var). Yer seçimini, alet, araba ve adam seçimi izliyor. Hemen belirteyim, arabanızın ne kadar hızlı olduğunun hiç önemi yok; önemli olan hacmi, yani ne kadar yük taşıyabildiği. Aletlerin de kendilerine göre farklılıkları var. Örneğin baltayla bir kapıyı açmak ortalığı ayağa kaldırırken, maymuncuk kullanarak açmak çok daha az ses çıkarıyor ve üstelik iz de bırakmıyor. Eğer yanınıza adam alıyorsanız, onların da özelliklerine dikkat etmelisiniz. Çok ağır bir adam yüzünden, çaldığınız ganimetleri geride bırakmak zorunda kalabilirsiniz. Takım arkadaşlarınızın kişisel becerileri de önemli. Örneğin bir tanesi çok hızlı maymuncuk kullanabilmesiyle, öbürü ise çok fazla yük taşıyabilmesiyle işinize yarayabilir. Tüm bu dengeleri kurmak da size düşüyor tabii.

Plan saat gibi işlemeli...

Arabadan inip, soyacağınız yere gelince, esas planlama başlıyor. Oyunun bu bölümünün arayüzü tipik bir video gibi tasarlanmış (hani eskiden içine kocaman kasetler koyduğumuz ama şimdi evimizin bir köşesinde pinekleyen atıl alet). İşe koyulmak için kayıt düğmesine basmanız yeterli. Daha sonra her duruşunuzda kayıt işlemi de duracak ve her hareket edişinizde devam edecektir. İstediğinizi yapabilirsiniz çünkü şu an sizi kimse görmüyor; ama tabii bu, soygun esnasında da kimsenin sizi görmeyeceği anlamına gelmiyor. Planı öyle bir yapmalısınız ki hiçbir polis veya bekçi sizi farketmemeli ve duymamalı. Diyelim ki kapıdan gireceksiniz, öncelikle pencereden içeriye



İşte ganimetleri satacağınız adam, adı da Ali.





Şehrin karanlık bir yapısı olduğu kesin.





Kaybolmak istemiyorsanız, haritadan gözünüzü ayırmayın.

bir göz atıp, kapının civarında herhangi birinin devriye gezip gezmediğine bakmalısınız. Sıra kapıyı açmaya geldi. Eğer kapı dışarıda turlayan bir polis tarafından kontrol ediliyorsa, levyeyle açmak yerine maymuncuk kullanmalısınız. Zira kapıda bir zorlanma izinin farkedilmesi bile alarmın devreye girmesi için yeterli (pencereden de girebilirsiniz).

Duyulmamaya ve görülmemeye içeride de devam etmelisiniz. Ses sayacı kırmızıyı gösteriyorsa veya bir devriyenin el fenerine yakalandığınız zaman, bilin ki soygun evresinde hapı yuttunuz demektir. Ayrıca 'play' tuşuna basarak zaman geçirmeniz de mümkün, özellikle devriye gezen bir bekçiyi saklandığınız yerden uzaklaştırmak için birebir (aynı tuşa bir daha basarak zamanı tekrar durdurabilirsiniz). Aslında tüm olay zamanlamaları iyi ayarlamakta. Eğer plan içinize sinmiyorsa bandı geri sarıp istediğiniz yerden (hatta en baştan bile) başlayabilirsiniz. Hangi aleti nerede kullandığınız da çok önemli. Kilitli bir dolabı açmak için bir balta kullanmak hem çok gürültü çıkaracak hem de acayip zaman kaybettirecektir ama bir maymuncuk kullanarak, işi tereyağından kıl çeker gibi halledebilirsiniz.

Soygun Zamanı!

Ganimetleri toplayıp, arabaya bindiniz, artık 'stop' diyebilirsiniz. Sıra arkanıza yaslanıp, en ufak ayrıntısına kadar planladığınız soygunu izlemeye geldi. Karşımıza yine aynı video arayüzü çıkacak ama bu sefer tuşlar aktif değil; sadece ileri ve geri sarabiliyoruz (hani sıkıcı sahneleri atlamak için). O da ne? Alarm çanları sizin için çalıyor, demek ki planın bir yerinde hata yapmışsınız. Hayır, tekrar hapse girmiyoruz; planımız çuvalladı, o kadar. Geri dönüp gerekli düzeltmeleri yaparak aynı planı tekrar uygulayabilirsiniz (başarana kadar devam).

Soygunu başarıyla tamamladıktan sonra sıra ganimetleri paraya dönüştürmeye, daha iyi aletler almaya, daha geniş bir araba bakmaya ve daha usta adamlarla tanışmaya geldi. Yani soygun öncesine geri dönmüş durumdayız. Alışverişi yaptınız mı yeni plan için bilgisayarınızın başına geçebilirsiniz. Her yeni planla işi biraz daha büyütecek ve daha fazla risk alacaksınız. Belki bir benzin istasyonu yerine bir sinema soyacak ve belki kaçış için bir vosvos yerine bir Cadillac kullanacaksınız. Sting'in bu döngüsü siz şehirde soyulmadık yer bırakmayana kadar devam ediyor.

«Oyunun geçtiği şehir çok renkli ama aynı zamanda karanlık bir havası var; mimarisinden ve yoğun sis tabakasından kaynaklanıyor olsa gerek.»

Renkli ama karanlık...

Sting'in geçtiği şehir çok renkli ama aynı zamanda karanlık bir havası var (mimarisinden ve yoğun sis tabakasından kaynaklanıyor olsa gerek). Bazı yönlerden bana 'Dark City' filminin geçtiği şehri hatırlattı. Tüm renklerine rağmen şehrin endüstriyel bir dokusu var bence. Her şeyin üç boyutlu olduğunu söylemiş miydim? Çevrenizi istediğiniz açıdan ve zoom seviyesinde görebilirsiniz. Hatta sağ tıklayarak birinci şahıs perspektifine bile geçebilirsiniz. Açıkçası aşırı zoom yapmadığınız sürece grafikler hiç fena gözükmüyor; kesinlikle bir tarz söz konusu (belki biraz daha detaylı olabilirlerdi). Karakterler adeta bir çizgi filmden fırlamış gibi. Komik gözüküyorlar ama aslında oldukça ciddiler, özellikle soygun yapma konusunda. Demolarda da aynı tarz hakim; bir çizgi romanın üstünde gezen bir kamera.

Sesler genelde kendini tekrar ediyor ama müzikler çok iyi; 60'lı yılların soygun filmlerini hatırlatıyor.

Oyunun elbette eksileri de var. Örneğin aynı anda birden fazla adama emir veremiyorsunuz; illa birinin işini bitirmesi gerek. Bazen şehirde yönünüzü bulmak çok can sıkıcı olabiliyor ve istediğiniz yeri soyma özgürlüğünüz yok. Yine de Sting çok orijinal bir strateji oyunu; sağlam bir deneme. Kontrolleri bakımından adventure ve karakter gelişimi bakımından RPG türlerini de bünyesine katması çok iyi olmuş. Eğer soygun temasından hoşlanıyor ve gerçekten farklı bir strateji oyunu oynamak istiyorsanız Sting'i kaçırmayın.

Güven Çatak | guven@level.com.tr

INFO-BOX STRATEJİ

Bilgi İçin • www.thesting-thegame.com
Yapım • neo Software
Dağıtım • JoWood Productions

Minimum Sistem • Pentium II-300, 64MB RAM, 200MB sabit disk alanı, 16MB 3D ekran kartı

Multiplay • Yok

THE STING! 82

Grafik • Grafiklerin kesinlikle bir tarzı var. Her şey çok renkli, karanlık bir çizgi filmi anımsatıyor. Modeller biraz daha detaylı olabilirmiş.

Atmosfer • Özellikle planlama evresi acayip sürükleyici. Kurduğunuz planın işlediğini görmek çok eğlenceli.

Ses • Sesler iş görüyor. Müzikler oyunun temposuna çok uygun yalnız keşke daha fazla parça olsaymış.

Oynanabilirlik • Kesinlikle farklı bir oynanabilirlik. Planlama evresinin, bir video arayüzüne sahip olması çok ilginç.

rally championship xtreme

Mükemmel olmasa da, göz atmadan geçilmemesi gereken bir rally oyunu.

Rally oyunlarına özel bir ilgi duymamama rağmen Sinan'dan bu oyunu alınca sevinmiştim, çünkü gerçekten şirin grafikleri, kendine özgü tam olarak gerçekçi olmayan oynanış stili ile Rally Championship yeni bir versiyon ile gelmişti: Xtreme...

Menüleri açıklamayı pek sevmesem de yapmak durumundayım. Karşınıza sade bir menü çıkıyor. Championship modunda aracınızı seçiyorsunuz ve de parkurlarda yarışıp genel toplamda 1. olmaya çalışıyorsunuz. En başta seçemediğiniz arabaları da birincilikler kazandıkça açıyorsunuz. QuickPlay ile kendinizi hemen bir parkura atıp, araba kullanışınızı geliştirmeye başlıyorsunuz. Arcade modunda ise klasik check point sistemi yerleştirilmiş durumda. Challenge modunda ise Need For Speed'deki gibi paranızın yettiği bir araba alıp onunla başarılar elde edip, yine araba satın alıp yine başarı elde etmeye çalışıyorsunuz.

Colin Amca bak benim oyunum da güzel

Neyse daha fazla sinirlenmeden grafiklere geçelim. Bana göre oyunun en çok göze çarpan kısmı. Çok sevimli ve göze hoş gelen grafikleri var bu oyunun. Bu tür grafikler hep beni çeker, ancak grafiklerin hoş olması demek gerçekten güzel olduğu anlamına gelmiyor. Örneğin ben NFS: PU'nun grafiklerini tercih ederim, arabaların her türlü detayları yapılmış olduğu için. Bu oyunda ise bir yerlere çarptıkça tamponun kopması, motor kapağının uçması gibi detaylar oldukça hoşuma gidiyor. Mesela ben her yarışta arabamın motorunu inceleyebilme fırsatı buldum. Veya düşen tamponun dibine gidip tampon hakkında detaylı bilgilere sahip oldum. O kadar kazayı ciddi oynarken yaptım desem? Heh şaka canım. Arabaların hiç biri birbirine benzemiyor, ve hepsinin kendine özgü bir havası var.

Gerçekten bir rallyde yarıştığınızı zannedecek kadar detaylı, hoş ve etkileyici bir atmosfer olmasa da yeterli olarak nitelendirilebilir. Örneğin parkurun son bölümüne en yakın rakibinizden 1 saniye geride girerseniz, "Daha hızlı gidip, onun zamanından daha iyi bir zaman yapmalıyım" diye bir düşünceye kapılıyorsunuz ve kasılıyorsunuz, ancak genellikle sonunuz pek iyi olmuyor. Strese kapılıp en az bir kaza yapıyorsunuz ve birden kendinizi ikinci yerine beşinci bulabiliyorsunuz. O yüzden benden size tavsiye, kritik yarışlarda ön sıralardaysanız pozisyonunuzu korumanız önemli, hızlı gitmeye çalışırken kaza yapmanız işten bile değil.

Bugüne kadar oynadığım bütün yarış oyunlarını bilgisayarımda oynadım ve bir direksiyonum olmadığı için klavye ile idare ettim. Bugüne kadar en rahat olduğum oyun NFS serisiydi. Sakın cümlenin gidişatına aldanıp "Aaa, Rally Championship daha mı ra-

«Gerçekten bir rallide yarıştığınızı hissettirecek kadar detaylı, hoş ve etkileyici bir atmosfer olmasa da yeterli olarak nitelendirilebilir."»

Açıkçası oyunu açtığımda öyle büyük farklılıklarla karşılaşmayı ummuyordum. Eh zaten gözle görülür, dişe dokunur güzellikte bir yenilik de bulamadım. Eskisi ile aynı özelliklere sahip olan, amacı yenilik getirmek değil de sadece eski oyunun isminden para kazanmak olan oyunlardan oldum olası nefret etmişimdir.

INFO-BOX YARIŞ (RALLİ)

Bilgi İçin • www.warthog.co.uk
Yapım • Warthog
Dağıtım • Actualize Ltd.

Minimum Sistem • Pentium2 350, 32 MB Ekran kartı, 128 MB Ram

Multiplay • Var

EXTREME RALLY 64

Grafik • Grafik olarak pek bir problem yok, hatta iyi olarak nitelendirilebilir. Ancak mükemmel değil.

Atmosfer • Bazen kendinizi gerçekten bir rallyde zannediyorsunuz, bazen ise bu oyunu neden oynadığınızı sorguluyorsunuz.

Ses • Araba sesleri pek gerçekçi gibi gelmedi bana maalesef. Ancak çok da kötü değiller.

Oynanabilirlik • Her araba değişik olduğu için, hepsine alışmanız uzun sürebilir, ancak alıştıktan sonra kimse sizi tutamaz.

KAMYONUMDAN UZAK DUR!: İşte size yoldan çıkarsanız, eğlenmek için bir rampa.



HASAR MODELLEMESİ: Evet arkadaşlar bugün rally yapmıyoruz, motor inceleyeceğiz



hat oynanıyor klavyeden?" diye bir yanılgıya düşmeyin. Bu oyunu klavyeden sağlıklı bir şekilde oynayıp yarışlarda birinciliği zorlamak ne kadar zor tahmin bile edemezsiniz. Ben üst sıralar için yarışacak kadar iyi olana kadar kaç kere Bakırköy sınırından döndüm.

Klavyeden oynayış zor, ancak kendinize göre bir araba bulabileceğinize emin olabilirsiniz. Kimi arabalar ağır, çok hızlı gitmiyorlar ve dönüşlere geç cevap veriyorlar. Kimileri ise hem hızlı hem de ufak dönmelerde bile hemen cevap veriyorlar. Kendi stilinize uygun olan, ve rahat edeceğiniz arabayı bulmak için hepsiyle birer yarış yapsanız yeterli. Örneğin ben Citroen Saxo'yu tercih ettim ilk yarışlarımda, ardından ise Ford Focus'a terfi ettim.

Yok sen vasat sayılırsın yanımda yavrum...

Rally manyağı değilseniz, bu oyunun başına oturup 24 saat geçirmeyi beklemeyin, ben başına her oturduğumda maksimum 1-1.5 saat sonra kalkmış oluyordum. Devamlı aynı şekilde oynanış insanı bayıyor. Bu yazıyı yazdıktan sonra da büyük ihtimalle oyunu silmiş olurum bilgisayarımdan.

Seslere gelince, size yol hakkında bilgi veren şahısın sesini kim seslendirdiyse ona buradan koca bir "yuh" çekmek istiyorum. Ya, bir insan bu kadar mı monoton konuşabilir, çok merak ediyorum kendisi bu konuşmaları kaydederken hayatta hangi faktörler tarafından bezdirildi. Oyunda güzel bir seçeneğiniz var, yarışlardan önce "Recce" moduna girip, parkurda dolaşabiliyorsunuz (sadece yolun üzerinde), bu size hem yolu daha iyi tanımanızı şansını veriyor, hem de size verilen "sağa dönüş" "sola dönüş" "ilerde bump var" gibi bilgilerin ne zaman verilmesini gerektiğini ayarlayabilmeniz. Örneğin bir viraja 20 metre kala haber veriyor ise siz bunu "10 metre kala"ya ayarlayabiliyorsunuz.

Genel olarak Xtreme Rally Championship güzel bir oyun olmaktan öteye gidemiyor, çünkü bu oyunun yaptığı herşey ve daha fazlası Colin Mcrea serisinde var: Daha güzel parkurlar (yani daha detaylı), çok daha gerçekçi araba dinamikleri vs. Colin Mc Rae Rally serisi varken bu oyuna "gerçekten iyi bir rally oyunu" demek haksızlık olur diye düşünüyorum.

Can Kori | can@level.com.tr



FİZİK DERSİ: Arabam şu anda düz yolda 40 Km ile gidiyor, neden mi? Buraya gelene kadar 11 kaza yaptım.

supercarstreetchallenge

Önü TT, arkası 75 model Mustang, Vosvos farları...

Supercar Street Challenge, esasında sıradan bir araba yarışı oyunu. Ama kendi arabanızı kendiniz yaptığınız bir bölümü var. Diğer oyunlardaki gibi motoru modifiye edip süspansiyonları sertleştirmek değil bu. Arabanızın dış görünüşünü dizayn ediyorsunuz. Bir modelden diğerine geçerken %0 ile %100 arasında bir oran seçiyorsunuz. Ama mesela bir modelin dış görünüşü diğerinin de daha uzun olması hoşunuza gidiyorsa %45'e kadar ikinci modeli kullanıp hem uzun hem de bir önceki modelin görünüşüne sahip olabilirsiniz.

Dizayn ciddi iştir

Rasgele yarış, zamana karşı yarış ve şampiyona gibi klasik seçenekler bu oyunda da var. Marka klasmanı dışındakilerin hepsinde yarattığınız araba ile yarışabilirsiniz. Lotus'tan telif hakkı alınmış olması da ayrı bir ilginç nokta. Yarışlar konusunda söyleyecek fazla birşey yok. Ama parkur sayısının fazla olması ve yarışına göre parkurların belli kısımlarının kullanılması hoş bir düşünce olmuş. Bir de rakiplerin biraz zor olması ve bazı yarışlarda direk birinci ol denmesi pek de tercih edilecek birşey değil.



Grafikler nasıl gözüküyor derseniz, eh işte derim. Net ama ayrıntısı bol olmayan grafikler kullanılmış. Bir de yetmezmiş gibi makineyi kasıyor. Görünüş konusunda tek şikayetim araba yapılan menüdeki görüntülerin kalitesinin sıfıra yakın olması. Ona da anlam veremedim çünkü grafik ayarları oyun için etkiliyor ve o menüde gayet kalitesiz grafikleri görüyoruz. Son olarak bahsedeceğim şey de nedense müziklerin aşırı iyi olması ve gerçekten bir yarış oyunu için yapılmış olduğunun belli olması.

Oyun araba anatomisini falan öğretmiyor. Oyun sadece arabayı değişik bir açıdan ele almış. Sonra da yaptığınız arabayı deneyesiniz diye yanında bir yarış modu eklemişler. Eğlencelik, ama paraya değmez..

Onur Bayram | onur@level.com.tr

SUPERCAR STREET CHALLENGE **61**

Grafik • İyi sayılabilir ama idare edecek cinsten. Menülerin grafiklerinin neden o kadar korkunç gözüktüğü hakkında ise en ufak bir fikrim bile yok.

Atmosfer • Gayet orta sınıf bir oyundan ne atmosferi beklersiniz ki? Belki müzikler biraz artı...

Ses • Sesler bir yana da müziklerin direk DJ'ler tarafından yapılmış hareketli müzikler olması hoşuma gitti.

Oynanabilirlik • Kontroller değil ama rakipler çok zor. En ufak halanızda sizi geçiyorlar. Bir de 1. ol diyorlar. Yuh!



startrek armada2

Uzayda savaş hiç bitmez...

Daha önce Star Trek: Armada oynadıysanız, hayli iyi bir RTS olduğunu da biliyorsunuz demektir. En azından diğer Trek oyunlarının çoğu ile kıyaslandığında göze hayli hoş görünüyordu. Uzayda istasyonlar kurmak, kaynak toplayıp uzay gemileri üretmek ve bununla diğer ırkları uzaydan silmek tabii ki çok yeni bir fikir değil. Ama Armada bunun nispeten derli toplu bir biçimde yapıyor, aslında iki boyutlu olan bir uzayda hayli hoş üç boyutlu grafikler kullanarak bilim-kurgu



sevenlere hoşça vakit geçirtebiliyordu. Tabii böyle olunca oyun sattı ve yapımcılarına para da kazandırdı, haliyle ikincisinin yapılması kaçınılmaz oldu. Ama ikincisi ne kadar başarılı, işte orası tartışılır.

Kaptan! Labazıttın mı?

Armada 2 konuyu ilk oyundan yaklaşık 6 ay kadar sonrasından alarak devam ettiriyor. Federation tam rahatlamışken manyak Borg'lar yine ortaya çıkıyor ve ortamın huzurunu kaçırıyorlar. Tabii tüm Starfleet görev başına koşuyor. Bu defa oyunda Federation, Klingon ve Borg olmak üzere üç farklı ırkın Campaign senaryoları var. Ancak oyuna Cardassian, Romulan ve Species 8472 ırkları da dahil edilmiş ve bunlarla hem Single Player görevler esnasında karşılaşıyorsunuz, hem de Multiplayer oyunlarda bunlardan birini seçebiliyorsunuz. Tabii oyundaki istasyon ve gemi türleri de ilkine oranla artırılmış. Ayrıca çoğu gemi durum müsait olduğunda bir noktadan diğerine Warp hızına çıkarak daha çabuk varabiliyor. Yeni teknolojilere ise sadece özel silahlar değil, daha iyi gemi sistemleri araştırabilme imkanı eklenmiş.

Bunların haricinde oyunda iki yeni kaynak daha var, Metal ve Latinum. Metal gezegenlerden elde ediliyor ve aynı zamanda bazı gezegenleri kolonize ederek mürettebat üretimini hızlandırabiliyorsunuz. Latinum ise altın renkli nebulalardan toplanıyor ve bir nevi para görevi görüyor. Bunu kullanarak Ore ve Dilithium satın alabiliyorsunuz. Her görevin sonunda çok detaylı bir Admiral's Log ekranı geliyor ve buradan yenilen hemen her haltın kaydını görebiliyorsunuz. Aslında bazı açılardan Armada 2'nin Age of Kings'e benzetildiğini söylemek yanlış olmaz.

Ne? Ha?

Buraya kadar oyun eskisinden çok daha detaylı, çok daha iyi görünüyor, değil mi? Ama kazın ayağı hiç öyle değil aslında, bir defa oyunu kurup oynamaya başlayınca ilkini arıyor insan. Neden? Çünkü herşeyden önce grafikler ilkine oranla çok daha sönük, çok daha kötü. Tüm modeller silik ve basit, ayrıca genel olarak animasyonlar ilkinden daha kötü.

Filoları çeşitli formasyonlara sokabiliyor ve belirli bir hareket serbestliği sağlayabiliyorsunuz, ancak gemi boyutları çok daha küçük olduğundan neyin nerede olduğunu görmek çok zor. Ayrıca en baba gemiler bile ilk oyundakine oranla Starcraft Marine'leri gibi patır patır dağılıyorlar ki bu da onları ele geçirmeyi ya da taktik uygulamayı neredeyse imkansız hale getiriyor. Yani artık gemi ve istasyonlar söz konusu olduğunda sayısal üstünlük kaliteyi ve taktik uygulamayı geride bırakıyor.

Zzzt, Enterprise!

Buna bir de oyuna katılan gereksiz "derinlik" boyutunu ekleyince işler iyice karışıyor. Taktik ya da görsel açıdan neredeyse hiçbir işlevi olmayan bu üçüncü boyutun tüm yaptığı gemilerinizi görmenizi zorlaştırmak. Zaten küçük olan gemileriniz bir de yanlışlıkla "aşağı" doğru uzaklaşırsa tamamen gözden kayboluyorlar. Bu da oyunu çok zorlaştırıyor.

Uzun lafın kısası, Armada 2 ilkinden daha iyi bir oyun değil ve bunun tüm sorumlusu da grafikleri ve üçüncü boyutu hazırlayan ahmaklar. İlki çok daha iyiydi, insanlar neden bozuk olmayan birşeyi onarmaya çalışırlar ki?

Mad Dog | mad@mad.konusma.com

STAR TREK: ARMADA 2 — **65**

Grafik • Grafikler ilk oyundan daha kötü, birim modellerinden özel efektlere kadar hemen herşey çok zayıf ve silik.

Atmosfer • Doğrusu oynarken esnediğim nadir strateji oyunlarından biri diyebilirim.

Ses • Ses efektleri çok kötü değil, ancak tekdüze sayılır. Müzikler ve seslendirmeler de vasatın üstüne çıkamıyor.

Oynanabilirlik • Kötü grafikler, lüzumsuz üçüncü boyut ve kolay dağılan gemiler olmasa oyun çok daha oynanabilir olacakmış.

INFO-BOX STRATEJİ (REAL-TIME)

Bilgi İçin • www.activision.com
Yapım • Mad Doc Software
Dağıtım • Activision

Minimum Sistem • Pentium2 300, 64 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 900 MB HD alanı.

Multiplay • İnternet ve ağ 1-8 oyuncu







gorasul
legacyofthedragon

Madem kopyacılık yaptınız, bari güzel gözüksün!

Gorasul tam anlamıyla bir Baldur's Gate kopyası. Üretici firma Silver Style ünlü oyunu kopyalamaya önceiikle CD sayısından başlamış. Oyun 4 CD halinde geliyor. Hikayeler dallanıp budaklandıkça ara demolarla birlikte CD sayısı artıyor. Bu da hikayenin oldukça uzun olduğunu gösteriyor. Hikaye sizin Roszondas adlı kahramanı ölümden uyandırmanız ile başlıyor. Başlarda çok fazla ayrıntı verilmiyor. Fakat giriş demosundan Roszondas'ın çok küçüklükten beri bir dragon tarafından büyütüldüğünü görüyoruz. Hoppala! Dragon da nereden çıktı şimdi? Hem de bir insan yetiştirecek. Karizma yerle bir.

Roszondas'a yeni uyanışında bir kaç görev veriliyor. Fakat o bu görevlerin kimler tarafından verildiğini veya kendinin kim olduğunu bilmiyor. Zaten hikaye ilerledikçe daha ayrıntı ortaya çıkıyor. Konu çok da kötü sayılmaz. Uçuk bir dragon baba fikrinin dışında çok göze batan bir şey yok.

Goblinden kanka

Roszondas'ın her RPG oyunundan bildiğimiz gibi 5 adet karakter özelliği var. Güç, dayanıklılık gibi bu özelliklere ek olarak sahip olduğu 4 adet dragon kabiliyeti değişik bir kavram olarak yaratılmış. Bunlar Dragon Breath, Dragon Fear, Dragon Strength ve Dragon Eyes. İlk üçü savaş anında aktif olabiliyor. Yani ölüme yaklaştığınızda bunlar sizi o anki durumun içinden kurtarabiliyor. Sonuncusu ise daha fazla alan görmenize yarıyor. Dragon özellikleriniz de diğer karakter özellikleriniz gibi level atladıkça verilen puanlarla geliştirilebiliyor.

Oyunun diğer bir değişik sayılabilecek fikri



kullandığınız silahla ilgili. Oyunun başında seçtiğiniz silahınıza bir isim veriyorsunuz. Silahınız da canlıymışçasına bütün oyun boyunca sizinle konuşuyor ve size yol gösteriyor. Ayrıca silahınızın da kendi experience puanı ve kabiliyetleri var. Silah level atladıkça bunları da arttırabiliyorsunuz. Düşünce güzel. Ama oyuna bir etkisi var mı derseniz, çok da bir değişikliği yok. Ha silahı güçlendirmişsin ha kendini ne fark eder. Bunların dışında oyunda klasik RPG' lerden farklı bir öğe bulunmuyor. Görev al, büyü öğren, savaş, gez, dolaş şeklinde gidiyor.

Dragondan amca olmaz

Teknik açıdan çok bir şeyler vaad etmiyor. Yani üçüncü boyuta geçme veya iki boyutun uç sınırları şu sıralar çok da söz konusu değil. Ama iyisini yapmayıp daha da kötüsünü yapmak da iyi bir şey değil. Uzun lafın kısası görsel olarak oyunun hiç bir tatmin vermediği. Nedense çok silik grafikler kullanılmış. Çözünürlük çok düşük gibi gözüküyor. Bunların yanında efektler inanılmaz komik durmuş. Adamlar "şuraya şöle bi ışık topu koyalım"



LEGACY OF THE DRAGON 60

Grafik • Neden 3 renk kullandıklarını, efektleri çizgi film gibi yaptıklarını ve 13x8 piksel yaptıklarına anlam veremedim.

Atmosfer • Dragon özelliklerine sahip olmak ve hikayenin akışı bir derece atmosfer yaratsa da görsel olarak bir tatmin beklemeyin.

Ses • Müzikler hoş. Atmosfere katkısı olabilecek düzeyde. Sesler vasat seviyede.

Oynanabilirlik • Arabirime alışmak kolay. Oyun sizi çok zorlamıyor ama çok da boş bırakmıyor.

INFO-BOX RPG

Bilgi İçin • www.jowood.com

Yapım • Silver Style
Dağıtım • JoWooD Productions

Minimum Sistem • PII 333, 32MB RAM, 200MB HDD

Multiplay • Yok

gibisinden muhabbetler içinde efektleri yapmış olmalılar. Arabirim biraz daha iç açıcı. En azından Baldur's Gate kopyacılığı burada işe yaramış. Kullanımda bariz bir zorluk çıkmıyor. Bunların dışında müzik iyi. Sesler orta düzeyde. Ama böyle bir atmosferde ne duyduğunuz da çok önemli olmuyor.

Gorasul direk çöpe atılacak bir oyun değil. Konusu çekici gibi gözüküyor. Ki zaten RPG'nin temelinde hikaye yatıyor. Bunun için belki grafiklere katlanmak isteyenleriniz olabilir. Yine de benim tavsiyem vakit ve paranızı harcamamanız. Çok daha iyi seçimler elbet olacaktır.





Onur Bayram | onur@level.com.tr

LEVEL HIT

kohan ahriman's gift

Sonsuza kadar savaşan iyilik ve kötülüğün kahramanları

KOHAN: AHRIMAN'S GIFT **80**

Grafik • Birimlerin üzerindeki donanımları bile gayet net olarak görebiliyorsunuz. Herşey gerektiği kadar yer tutuyor. Kullanışlı bir arabirimi var.

Atmosfer • Soğuk kanlılıkla stratejinizi kurarken değişen senaryolar sürükleyicilik sağlıyor. Yapay zeka çok başarılı.

Ses • Her şeyi tek tek duyup birbirinden ayırabiliyorsunuz. Bazen efektler üst üste geldiğinde bile hangisinin ne zaman başlayıp bittiğini ayırabiliyorsunuz.

Oynanabilirlik • Birimlerinize rahatlıkla hakim olabiliyorsunuz. Fakat bazen takılmalar yaşanabiliyor, dar alanlarda sorunlar çıkabiliyor. Ekonomiyle uğraşmıyorsunuz.

Ahriman's Gift'in incelemesini yazarken içimden hep Kohan Immortal Sovereings yazmak geldi. Bu hatayı tüm yazı boyunca tekrarlayıp durdum. Çünkü bu yeni oyun öncekinden çok büyük bir farklılık içermiyor. Gene aynı güzel yapay zeka, aynı grafikler ve öncekine benzer bir senaryo. Tabii ki yenilikler var. Yoksa bu oyun tek başına bir başlık olmaktan çıkıp "ek görev pakedi" adını alırdı. İki adet tutorial campaign dışında üç adet ana campaign var. Bunlardan oyuna adını veren Ahriman's Gift'de önceki oyuna paralel giden bir senaryo oynuyoruz. Fakat bu sefer Ceyah olarak sahnedeyiz. Yani kötü tarafı oynuyoruz. Diğer iki campaign ise daha ufak senaryolara sahip. Birinde sürüngen ırk Slaanri'yi oynama şansımız var. Slaanri yepyeni bir ırk olduğundan birimleri ilginizi çekebilir. Campaignler sırasında oyun bir anda araya giren yeni bir mesaj ile uzayabiliyor ya da hedefleriniz değişebiliyor.

«Slaanri yepyeni bir ırk olduğundan birimleri ilginizi çekebilir.»

Genelde oyuna başladığınızda elinizde bir kaç birim ve hemen yakınınızda istediğiniz gibi donatabileceğiniz bir şehir oluyor. Birliklerinizi kurarken cephede savaşacakların arkasında onları destekleyecek okçuları her zaman el altında bulundurmanızı tavsiye ederim. Böylelikle hem daha fazla direnebiliyorsunuz hemde cephenizi kaydırırken yeni düzeninizi kurmak için zaman kazanıyorsunuz.

İlk oyunda olduğu gibi burada da kaynak toplamakla uğraşmanıza gerek yok. Ekonominin tüm ameleliği otomatik olarak yapılıyor. Siz yalnızca kaynakları korumak ve şehirlerinizi geliştirmekle uğraşmak zorundasınız. O yüzden rahatça savaşlara ve genel yayılma stratejinize konsantre olabiliyorsunuz. Oyun sırasında ilerledikçe haritada geldiğiniz yerler size belli teknolojileri veriyor. Böylelikle birimleriniz daha da kuvvetleniyor. Ayrıca savaşlardan sağ çıkan birlikler tecrübelenip level atlıyorlar. Üç level var ve bundan daha fazla ilerleyemiyorlar. Elite en yüksek leveldır. Eğer bir birliğinizde komutan olarak bir Kohan bulunuyorsa o birlik Kohan'ın verdiği bonusla kuvvetleniyor. Birliklerinizi kurarken onlara vereceğiniz destek birimleri birliğin yeteneklerini çok etkiliyor. Örneğin clericler adamlarınızı moralini arttırıp onları iyileştirirken büyücüler düşmana uzaktan saldırarak zarar verebiliyor ya da rangerlar coğrafyadan etkilenmeden birliğinizin her arazide en yüksek hızda ilerlemesini sağlıyor. Rangerlar ayrıca birliklerinizin görüş mesafesini de arttırıyor.

Yeni birimler, değişen stratejiler

Yeni birimlerden crossbowman, yani arbaletçiler yavaş olmalarına karşın çok etkili bir okçu sınıfı. Cephede savaşan birliklerinizi arkadan desteklemek için birebirler. Özellikle yanına bir de ranger ya da pathfinder ekleyerek görüş mesafelerini arttırmışsanız ideal bir birliğiniz var demektir. "Maelstorm Engine" ise şehir kuşatmalarında etkili bir birimdir.



Senaryo editörü ise önceki oyunda bulunan 256X256 harita sınırını 320X320 ye çıkartmış. King of the Hill ve Turtle olmak üzere iki adet multiplayer oyun tipi eklenmiş. King of the Hill'de belli yerleri elinizde tutmaya çalışırken Turtle'da ise ele geçirmesi daha zor olan şehirlerle uğraşıyorsunuz.

Eğer birinci oyunu hiç oynamamışsanız Ahriman's Gift sizin için iyi bir başlangıç olabilir. Eğer ilk oyunu oynamış ve tadına varamamışsanız aynı zevki burada da alacağınızdan hiç bir kuşkunuz olmasın. Yapay zeka çok iyi ayarlanmış, haritalar güzel düşünülmüş, senaryo kurgusu ve anlatılışı çok parlak değil ama oynanış zaten oyunun sürükleyici yanı.

Kısacası vereceğiniz paraya değecektir ama çok büyük yenilikler de beklemeyin.

Burak Akmenek | burak @ level.com.tr

INFO-BOX **STRATEJİ (REAL-TIME)**

Bilgi İçin • www.strategyfirst.com
Yapım • Time Gate Studios
Dağıtım • Strategy First

Minimum Sistem • Pentium II 300, 64 MB RAM, 32 MB ekran kartı

Multiplay • Internet ve ağ üzerinden 2-8 oyuncu

Dar alanlarda az birlik kullanın.



Ice Drake'e oyunda çok az rastlayacaksınız.



Outpost'lar stratejik noktalarda çok işe yarar.



aquanox

Suyun kaldırma kuvvetini kanıtlayamayacağınız bir oyun daha...

Sualtı simülasyonu deyince aklıma çok fazla oyun gelmiyor. Bu yüzden bu konuyu kullanan iyi bir oyun gerçekten insanları etkileyebilir. Aquanox bunu denemiş. Hem de ortaya bir kaç kozunu koyarak. Her zamanki gibi öncelikle hikaye geliyor. Paralı asker Emerald Flint'in rolünü üstlendiğiniz oyunda Biont adlı robot ırkın dünyayı ele geçirmesini önlemeye çalışıyorsunuz. *Bu ırk beyinleri olan mekanik yaratıklardan* oluşuyor. Kontrol eden ana merkezleri bir binaya benzeyen bilgisayar. Yani bütün oyun boyunca karşınıza haşin robotlar çıkıyor. Nasıl konu? Pek açmadı değil mi? Tahmin etmiştim.



Denizler altında

Konusu olmasa da görselliği oldukça etkileyici Aquanox'un. Bunu daha ana menü karşınıza çıktığında anlıyorsunuz. Menü düzeni oldukça göz alıcı yapılmış. Aynı şekilde oyunun arayüz ekranı da oldukça iyi dizayn edilmiş. Herşey yerli yerinde ve ulaşılması kolay. Kontroller klasik simülasyonlardaki gibi zor değil. Bütün klavyeyi kullanmak zorunda değilsiniz. Ama tabi kullanabilme opsiyonu da var. Tarz olarak bildiğimiz Descent'den farksız. Sürtünmesiz, yerçekimsiz bir dünyada alt üst gezinip ona buna ateş ediyorsunuz. Savaş sistemi bu türün diğer örneklerine göre biraz daha kolay. Daha FPS'ye benzer şekilde işliyor. Fizik motoru da çok gerçekçi temellere bağlanmamış. Yani bazen neden bu araç hareket etmiyor derken bazen de nereye döndüğünüzü şaşırabilirsiniz.

20.000 fersah

Geçen ay demiştim ya kaç oyunun tavsiye edilen sistem bölümünde GeForce 3 yazar diye. Sinan sağolsun ikinci GeForce 3 destekli oyunumu yazıyorum. Bari eve bir tane alsaydım. Grafikler üst sınırlarda geziyor. Çizimlerin ve efektlerin güzelliği bir yana bunların kaplamaları netlikleri diğer bir yana. Öyle böyle değil yani. Hatta konsolla karşılaştırıyorum da, yine de PC ekranım gibisi yok diyorum. Oyunda hiç karakter çizimiyle karşılaşmadım. Geçen ay da 4x4'de karakter yoktu. Ama Doom III demolarından karakterler konusunda da gayet iyi olduğunu biliyoruz.

Aquanox'un karakter animasyonlarından yoksun olması bir dezavantaj sayılabilir. Yine de hiç karakter görmüyoruz demek yanlış olur. Geminizle şehir şehir gezerken sürekli farklı kişilerle sohbet ediyorsunuz. Bu bir dükkanın satıcısı veya size yardım edecek halktan biri olabiliyor. Bu konuşmalar sırasında karakterlerin çizgi film çizimi gibi resimleri çıkıyor. Bayağı hoş durmuş bu kadar ciddi grafiklerin arasında çizimler. Konuşmalardan bahsetmişken yaklaşık oyun sürenizin yarısı konuşmaları dinlemekle geçiyor. Seslendirmelere özen gösterilmiş ama konuşma bölümleri uzun sürünce biraz baymaya başlıyorsunuz. Aquanox'un hikaye dışında tek görev alabileceğiniz *bir modu ve multiplayer modu* da bulunuyor. Tabi multiplayer için adam bulabilirseniz...

Gittik de ne oldu?

Nedense ısınamadım oyuna. Biraz garip fiziği, pek zeki hareket edemeyen yapay zekası, sıkıcı konusu ya da gözümü aşırı alan grafikleri(!) nedeniyle olabilir. Ama sonuç olarak vakit harcamaya değecek bir oyun olmadığını düşünüyorum. Yine de fırsatınız olursa grafiklerini görmeden etmeyin.

(Son not: Sakın XP'de oynamayı denemeyin! Daha sık çöken bir oyunla karşılaşmadım!)

Onur Bayram I onur@level.com.tr





AQUANOX **70**

Grafik • Hmmm... Demek GeForce 3 böyle birşey. Vay bea. Adamlar yapmışlar. Daha fazla söze gerek var mı?

Atmosfer • Bu grafiklerle bile atmosferi sağlamıyorsa bir sorunu olsa gerek. Birşeylerin eksik olduğu kesin.

Ses • Diyaloglar ve müzik başarılı. Özellikle seslendirmeler gayet profesyonel düzeyde. Ama sanki çok olması biraz baymıyor mu?

Oynanabilirlik • Zorluğundan söz etmek pek mümkün değil. Çünkü zor değil. Kolaylatılmış simülasyon. Ama o AI ile başında ne kadar kalırsınız ki?



INFO-BOX AKSİYON

Bilgi İçin • www.fishtank-interactive.com/
Yapım • Massive
Dağıtım • Fishtank

Minimum Sistem • PenyiumIII 400, 16MB Ekran Kartı, 128MB Bellek, 500MB HD Alanı

Multiplay • Internet ve Ağ üzerinden 2-16 oyuncu


Yine bir deneme çekimindeyiz...


Mekanlar iyi ifade edilmiş.


Bir ev, bir araba, insan daha ne ister ki?

alfred hitchcock: thefinalcut

"Bu ayki gerilim kuşağımızda çok ünlü bir yönetmeni konuk edeceğiz..."

ALFRED HITCHCOCK 73

Grafik • Grafikler çok iyi, kaplamalar falan süper ama karakter modelleri tüm bunların yanında zayıf kalmış.

Atmosfer • Hitchcock tarzı sürpriz kamera açıları ve psişik güçlerinizin ünlü filmlerden alıntılarla ifade edilmesi oyunu iyi sürüklüyor.

Ses • Özellikle müzikler çok iyi; oyunun temposuna çok uygun. Seslendirme biraz komik ama ses efektleri fena değil.

Oynanabilirlik • Kontroller çok kasabiliyor ama bunun dışında akıl defteriniz sayesinde her şey çok pratik.

Herhalde en çok 'Sapık' filmiyle tanıyoruz onu, özellikle ünlü duş sahnesi kafamıza kazınmış sinema klişelerinden biridir. Alfred Hitchcock bir gerilim ustası değildir sadece, geliştirdiği kurgu ve çekim teknikleriyle sinema sanatına katkıda bulunan ender yönetmenlerdendir ayrıca. Her filminde illa bir kere görünür, üzerinde siyah takım elbisesiyle esrarengiz laflar eder, hatta bazen siyah kedisi de olur kucağında; kısacası filmleri kadar ilginç bir adamdır Hitchcock. The Final Cut da bazı yönlerden ilginç bir oyun, en azından yönetmene saygı tadında bir havası var.

Adam psişik diyorum size...

Kahramanımız Joseph Shamley, ebeveynlerinin bir trafik kazasında ölümünden sonra böyle güçler kazanmış bir özel dedektif. Tam biraz kafa dinlemek amacıyla balık tutmaya giderken, Alicia adında dilsiz bir hatun yoluna çıkar (hem de ne çıkış!). Alicia, çok zengin bir eczacının biricik yeğenidir. El hareketlerinden anladığımız kadarıyla bir sinema manyağı olan amcası kendi filmini çekerken, ekibiyle beraber ortadan kayboluyor. Ve bize de bu giz perdesini aralamak düşüyor...

Final Cut, Hitchcock filmlerini sonuna kadar benimseyen bir adventure. Kurbanların ölüm biçimlerinden tutun da kullanılan kamera açılarına kadar birçok detayda ünlü yönetmenin tarzını hatırlamak mümkün. Final Cut, bir film olsaydı, 'ya adamlar aynen taklit etmişler' derdim ama bir oyun olduğu için 'sağlam bir uyarlama olmuş' diyebiliyorum. Ayrıca oyun boyunca psişik güçlerinizi Hitchcock filmlerinden alınmış görüntüler eşliğinde kullanıyorsunuz. Örneğin kırık bir bardak mı gördünüz, hemen bir Hitchcock 'bardak kırılma sahnesi' gözünüzün önüne gelerek size olay hakkında ipucu veriyor (bence çok yerinde bir teknik, oyuna cuk oturmuş).

Tabii her bulmacayı psişik güçleriniz sayesinde çözemiyorsunuz, biraz size de iş düşüyor. Nesneler topluyor, çevrede geziniyor, onu bunu kurcalıyor, başkalarıyla laflıyor, kısacası her şeye burnunuzu sokuyorsunuz. Bulmacalar sizi cesetlere, cesetler de sizi başka cesetlere götürüyor. Ayrıca tehlikeli birkaç aksiyon sahnesi sizi bekliyor ama merak etmeyin ölünce sahne tekrarlanıyor.

Alfred gak derse...

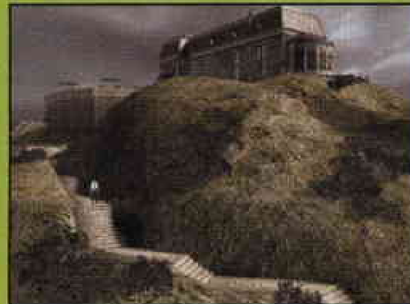
Sıkıştığınız anlarda karga Alfred ortaya çıkıp, bir bardak buzlu scotch karşılığında ipuçlarını gaklayıveriyor. Oynanabilirlik bakımından oyunun pek bir sorunu yok. Aktivite ikonu yanıyorsa, bilin ki orada bir şey yapmanız gerekiyor. Her türlü ihtiyacınızı sağ tıkla çıkan dijital akıl defterinizle giderebiliyorsunuz; tavsiye ederim, çok pratik bir alet. Karakterler hariç oyunun grafikleri çok iyi (ciddi anlamda özen gösterilmiş). Müzikler de öyle; tempoya çok uygun. Herhalde en büyük sorun kontrollerin esnek olmaması; bir yere takıldınız mı çıkana kadar deli oluyorsunuz. Bir de mantık hataları var tabii. Böyle önemli eksilere rağmen Final Cut sadece atmosferinden ve orijinalliğinden dolayı oynanmalıdır bence.

Güven Çatak I guven@level.com.tr

Hımmm, karnımız acıktı galiba?



Ömür biter yol bitmez.



Umarım ustanın kemikleri sızlamıyordur...





theshadowof Zorro

Gecenin karanlığına kılıcınızla bir 'Z' atmaya ne dersiniz?

En son birkaç yıl önce filmini izledik, hatta Antonio Banderas oynuyordu Zorro'yu. Aslında Zorro'nun ortaya çıkışı çok daha eskiye dayanıyor; 1919'da yaratılan bu çizgi kahraman hala popülerliğini korumakta. Pelerini ve maskesi vazgeçemediği aksesuarları; tabii keskin kılıcını da unutmamak gerek. Ayrıca romantik bir yönü de var; kadınların aklından başını almayı çok iyi biliyor. Kısacası adamımız hem zarif hem de çevik. Olaylar 1820'li yılların Los Angeles'ında geçiyor; herkesin İspanyolca konuştuğu bir zamanda.

Geçmiş asla unutulmaz...

Her şey Don Diego'nun (Zorro'nun sivildeki ismi) babası Don Alejandro'nun, şehre yeni tayin olan Komiser Fuertes'i tanımasıyla başlıyor. Fuertes'in, Fransızların İspanya topraklarına girdiği günlerden kalma bir savaş suçlusu olduğuna inanmakta. Peki, 'Zaragoza Kasabı' olarak bilinen bu adamın Los Angeles'da ne işi var? Kan dökmeye burada da devam mı edecek? İşte bu soruların cevaplarını aramak ve kötülere dersini vermek kahramanımız Zorro'ya düşüyor.

The Shadow of Zorro aksiyonun ağırlıkta olduğu bir adventure (zaten tam tersine bu günlerde pek rastlanmıyor). Oyun boyunca karanlıkta kalmış sırları gün ışığına çıkarmak için uğraşıyoruz. Gizlilik çok önemli; farkedilmemek için geceye ve gölgelere bürünüyoruz. Tabii kılıcımızı tattırdığımız zamanlar da var, yok değil. Aklıma gelmişken, oyunda ölmek diye bir şey yok. Düşmanlarınızı ya bayıltıyor ya da yaralıyorsunuz; biz yakalanınca da kodesi boyluyoruz. Kılıcınızdan başka silahınız ve bayıltıcı gaz bombalarınız var; bir de hatunlar için güller (silah gürültü çıkardığı için sadece gerekli durumlarda kullanılması tavsiye edilir). Ayrıca sessizce arkadan yaklaşmak şartıyla, ellerinizi de kullanabilirsiniz.

Görevler genellikle bilgi toplama veya birini kurtarma üstüne kurulu ama merak etmeyin bolca kılıcınızı şakırdatıyorsunuz; görevlerin hemen hepsi bir düelloyla sonlanıyor. Bir askeri kışla, bir manastır ve bir aztek tapınağı sızmak zorunda olduğunuz yerlerden bazıları; hepsi de çok iyi görselleştirilmiş.



Pelerinimi bir savurdum mu...

Ne diyebilirim ki grafikler gerçekten inanılmaz, özellikle Zorro'nun kendisi ve hareketleri müthiş; adamın pelerini bile ayrı hareket ediyor! Animasyonlar, motion-capture tekniği kullanılarak hazırlanmış; zaten başka türlü bu kadar gerçekçi ve akıcı olamazdı. Örneğin bir köşenin arkasına saklanıp çevreyi kolacan etmesi veya mumları bir hamleyle sünnetlemesi acayip sağlam. Zorro'nun gölgesine de oldukça özen gösterilmiş. Gölgeler ve aydınlatma efektleri grafiklerin etkisini bir hayli kuvvetlendiriyor. Müzik ise ayrı bir güzel; menüde bile akustik gitar resitali dinliyorsunuz.

Ama tüm bunlar oynanabilirliğin esnek olmayışından dolayı, belli bir süre sonra bir şey ifade etmiyor. 'Keşke biri oynasa da seyretsem' diyorsunuz. Kontrollerin çok çeşitli olması işinizi bir hayli zorlaştırabiliyor. Ayrıca oyuna derinlik katmak için adventure öğelerine daha fazla ağırlık verilmeliydi bence. Zira şu haliyle Tomb Raider'ın değişik bir yorumu olmaktan çok da öteye gidemiyor. Yine de herkes Zorro'nun serseri-romantik kimliğine bürünüp, kılıcıyla afilli 'Z'ler bırakmak ister herhalde..

Güven Çatak | guven@level.com.tr



INFO-BOX AKSİYON/ADVENTURE

Bilgi İçin • zorro.cryogame.com
Yapım • In Utero
Dağıtım • Cryo Interactive

Minimum Sistem • Pentium II-400, 64MB Bellek, 150MB HD Alanı, 8MB Ekran Kartı

Multiplay • Yok

THE SHADOW OF ZORRO 71

Grafik • Grafikler gerçekten o dönemin havasını verebilecek kalitede, özellikle animasyonlar inanılmaz.

Atmosfer • Eşsiz manzaralar ve fonda çalan bir akustik gitar etkileyici bir atmosfer oluşturuyor.

Ses • Müzikler gerçekten çok iyi, oyuna romantik bir hava katıyor. Sesler de hiç fena değil, kılıç sesleri oldukça gerçekçi.

Oynanabilirlik • Kontroller biraz daha esnek olsaymış, Zorro çok iyi bir oyun olabilirmiş. Çok fazla hareket var, kesinlikle bir gamepad gerekiyor.

newyork race

Kim bilir belki gelecekte New York bu hale gelir?

Bu oyunu Sinan'dan aldığımda, kafamda bir ön yargı belirdi. Kesinlikle bu oyun güzel bir oyun olamazdı, bir kere fikir çok uçuk kaçıktı: 2025'te New York'ta yarışmak. Hem de yoldan power uplar toplayarak ve bunları rakiplerimize karşı kullanarak. Benim gözümde böyle bir oyununun başarılı olması için kesinlikle çok başarılı bir firma tarafından yapılmış olmalıydı. Kalisto da bu kalitede bir firma değildi. Hatta oyun hakkında yazdığım ilk yazı son derece negatifti, Sinan'dan aldığım tavsiye sayesinde oyuna iyi ki, bir kez daha bakma şansı buldum.

« "Kendinize Ya 2025'te New York böyle mi olacak? diye soruyorsunuz, içinizden bir ses Evet diyor. »

Dediğim gibi bu oyunun kesinlikle iyi olmayacağını düşünerek install ettim ve oynadım. Sonuç hüsrandı, oyundaki bütün güzellikleri atlamıştım. Ancak sonradan gördüğüm bu güzellikler oyunun negatif taraflarını tamamen örtmüyor, gerçekten A kalite bir oyun olmasına yetmiyor. Gelelim oyun hakkındaki eleştirilerime.

Ben uçarım da, dalarım da kimse beni tutamaz

Bu sefer bir değişiklik yapıp tersten başlamak istiyorum; oynanabilirlik. İşte en baştan beri oyuna tam anlamıyla ısınamamamın başlıca nedeni. Oyunda kontrolleri kendiniz ayarlayamıyorsunuz, el oğlu size 4 tane konfigürasyon hazırlamış onlardan birini seçmek zorundasınız. Bir yarış oyununda kontrollerin değiştirilememesi çok ilginç geldi bana. Ayrıca oyunda mouse da kullanmıyoruz bu ilginç noktayı da yeri gelmişken belirtmek istedim. Ne demiştik, ha evet kontroller değişmiyor ve bu yüzden oyuna alışma süreniz 2 katına çıkıyor denilebilir. Ben ilk birinciliğimi tam tamına 5 yarış sonunda elde edebildim. Halbuki genellikle ben bu tip yarış oyunlarında oldukça başarılıyımdır. Oyunda kaza yapmak kadar kolay birşey yok ve tur başına maksimum 1 kaza yapabilirsiniz, yoksa birinciliği unutun derim.

Geleneği bozmayıp grafiği yazının üst kısımlarında tutalım. Oyunun grafikleri eğer sağlam bir sisteminiz varsa gerçekten muhteşem.. Yani hakikaten bazen kendinize "Ya 2025'te New York böyle mi olacak?" diye soruyorsunuz. İçinizden bir ses de yanıt veriyor "Neden olmasın?". Grafikler güzel dedik hoş dedik. Cıvıl cıvıl demeyi unuttuk. Hatta o kadar cıvıl cıvıl ki, bazen bir kaza yaptığınızda yukarının mı yoksa aşağı tarafın mı doğru yol olduğunu bulmakta güçlük çekiyorsunuz.

Sesler ve müzik hakkında çok fazla şey söylemeye gerek duymuyorum, çünkü ne aman aman iyiler ne de kulak tırmalıyorlar. Motor sesleri kaliteli yapılmak için uğraşılmış ancak dediğim gibi, sizi hayran bırakmıyorlar.

Sen benim turbomu görmedin sanırım.

Oyun sırasında kendinizi o uçan arabaların içinde hissettiğiniz anlar yok değil.

Yukarılarda seyrederken ani bir dalış yaptığınızda hızınız çok yükseliyor ve bu aldığınız hız ile uzun bir süre idare edebiliyorsunuz. İşte bu dalış sırasındaki çıkan sesler sayesinde ve de aracınızın sarsılması ile kendinizi kısa süreliğine de olsa o hayal dünyasında buluyorsunuz. O hızda giderken kaza yapmamak için kasılıp, rakiplerinizi geçmek için türlü manevralar deniyorsunuz.

Şimdi sıra geldi oyunda başarılı olmak için yapmanız gerekenlere. Mümkün olduğunca power-up toplayıp bunları kullanmaya bakın. Yalnız power-up toplamaya çalışırken yapacağınız kazalar size pahalıya patlayabilir dikkatli olun. Sık sık yükselip dalışlar yapın, böylece hızınız oldukça artacaktır. Hele bir de turbo power-up'ı ile dalış yaparsanız bir başka boyuta geçtiğinizi bile zannedilirsiniz.

Genel olarak gerçekten iyi olan bu oyun küçük detaylar yüzünden bir hit olmayı kaçırıyor. Ancak denenmesi gereken ve de yarış oyuncularının koleksiyonlarında bulunması şart olan bir oyun. Gelecekte New York'ta bu arabaların herhangi birinin içinde beni görürseniz şaşırmayın. Görüşmek üzere ben dalışa geçiyorum.

Can Kori I can@level.com.tr

NEW YORK RACE **75**

Grafik • Gerçekten çok güzel, ancak tam anlamıyla tadını çıkarmanız için sağlam bir sistem gereksinimi.

Atmosfer • Ne desem kı, eğer beni bile bazen o pilot koltuğunda hissettirdiyse anımsanmayacak kadar iyidir.

Ses • Tam anlamıyla tatminkar, ne altı ne üstü

Oynanabilirlik • Ah işte ah, oyunun en çok puan kırılan kısmı, kendi tuşlarımızı neden kendimiz belirliyemiyoruz ya !!

INFO-BOX **YARIŞ**

Bilgi İçin • www.kalisto.com/us/product/games.asp

Yapım • Kalisto Ent.
Dağıtım • Wanadoo

Minimum Sistem • P3 600, 32 MB Ekran Kartı, 128 MB Ram

Multiplay • Var







frankherbert's dune

Bir kez daha kum tepelerini aşmak için ekran başındayız...

10191 yılındayız. Atreides ve Harkonnen aileleri, Arrakis gezegenini (nam-ı diğer Dune) ele geçirmek için amansız bir mücadele içinde. Bu savaşın tek sebebi ise evrendeki en değerli maddesi olan 'Spice'ın, sadece Arrakis çöllerinde çıkması. Dük Leto Atreides'in, acımasız Baron Harkonnen tarafından düzenlenen hain bir suikaste kurban gitmesiyle bir anda dengeler değişiverir. Dük'ün karısı Jessica ve oğlu Paul saraydan kaçarak, Fremenlerin yanına sığınır. Arrakis'in yerli halkı Fremenler, Paul Atreides'in yıllardır bekledikleri mesih, başka bir deyişle "Muad'Dib" olduğuna inanmaktadır...

Evet, Paul Atreides olarak amacınız, babanızın intikamını almak ve kehanetin doğru olduğunu ispatlayarak gezegene barışı getirmek. Frank Herbert's Dune aksiyonun ağırlıklı olduğu sözde bir adventure (keşke tam tersi olsaymış). Oyun boyunca Harkonnenlere karşı çeşitli gerilla görevlerinde yer alıyor, bir yandan da Fremenleri örgütlemekle uğraşıyorsunuz. Görevleriniz gizlilik üstüne kurulu; farkedilmemek çok önemli. Bu yüzden çoğu zaman ateşli silahlar kullanmak yerine dev kum solucanlarının dişinden yapılan Krys bıçağınızı kullanmalısınız; Krys ile hem sessizce hem de tek seferde işi bitirebilirsiniz. Ayrıca diğer silahlarda sınırlı cephane olayı can sıkabiliyor.

INFO-BOX **ADVENTURE/AKSİYON**

Bilgi İçin • dune.cryogame.com
Yapım • WideScreen Games
Dağıtım • Cryo Interactive

Minimum Sistem • Pentium II-400, 64MB RAM, 16MB 3D ekran kartı

Multiplay • Yok

Suyla şaka olmaz...

Herhalde Spice'dan sonra en önemli şey 'su' olmalı Arrakis çöllerinde. Görevlerin çoğunda belli bir su rezerviniz var ve yara alınca kullanarak iyileşebiliyorsunuz. Peki suyu nasıl buluyoruz? Değişik yerlere sotelenmiş kaynaklardan ve işini Krys kullanarak bitirdiğiniz düşmanlardan (bıçak deyip geçmeyin yani). İlk sabotaj görevinizi tamamladıktan sonra 'Ses' gücünüzün farkına varıyorsunuz. Bu güçle düşmanınızı beş saniyeliğine felç edebiliyorsunuz; yalnız gücü kullanabilmek için çok az enerjinizin kalması gerek. İlginç, değil mi? Krys ve Ses ikilisini iyi kullanabildiğiniz sürece sorun yok.

Esas sorun kontrollerde; Paul oraya buraya çok takılıyor ve özellikle görev esnasında bu durum işinizi çok zorlaştırıyor. Yine de bir duvara yaklaştığı zaman hemen siper pozisyonuna geçmesi iyi düşünülmüş. Bulmacalar genellikle kapıları açmak üzerine kurulu ama zaten 'ben bu adamları tek tek nasıl ayıklarım' da başlı başına bir bulmaca. Bazı diyaloglar ve demolarla oyuna bir derinlik katılmaya çalışılmış ama aksiyon aşırı ön planda olması bu çabaları boşa çıkarıyor. Dune fanatiklerinin kesinlikle vakit harcayabileceği bir oyun ama diğerleri için pek bir şey ifade etmeyebilir.

FRANK HERBERT'S DUNE **67**

Grafik • Teknolojinin nimetlerinden sonuna kadar yararlanılmış. Grafiklere hiç lafım yok. Animasyon biraz daha akıcı olabilirmiş.

Atmosfer • Grafikler ve müzikler sayesinde gerçekten Arrakis'in kumları üzerinde yürüyorsunuz ama yoğun aksiyondan dolayı esas hikaye pas geçilmiş.

Ses • Müzikler inanılmaz; oyuna ayrı bir hava katmış. Sesler de fena değil, özellikle kumda adım sesleri çok iyi.

Oynanabilirlik • Paul'ün zırt pırt bir yerlere takılması sinir bozabiliyor. Her seferinde kamera açısının düzelmesini beklemek de ayrı bir durum.

Güven Çatak | guven@level.com.tr

Her zaman koridorları kontrol edin.



Bu sefer galiba hapı yuttunuz...



Sessizce arkasından yaklaşın ve tek hamlede işini bitirin.







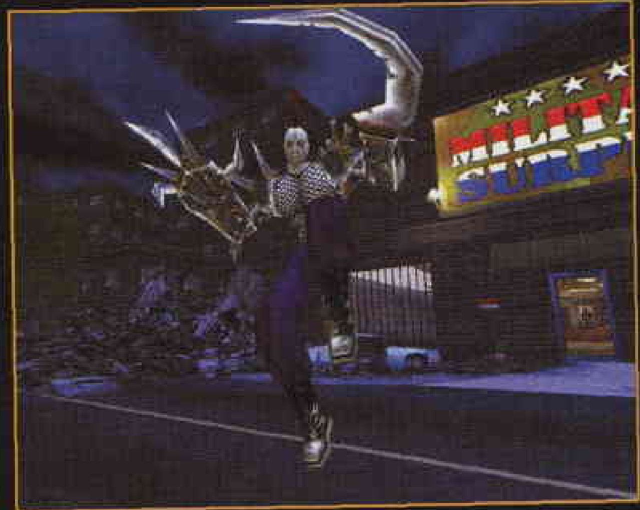


Kim uçmak, suya, toprağa ya da ateşe hakim olmak istemez?

City of Heroes

Sokakta yürürken insanların size minnettarlıkla baktığı, resimlerinizin tüm şehir duvarlarında asılı olduğu hatta çocuklarına sizin adınızı verdiği bir şehirde yaşamak hepimizin hayallerinde yer bulmuştur. İnsanüstü yeteneklere sahip olmak, örneğin bir balık gibi yüzebilmek ya da örümcek gibi duvarlara tırmanabilmek ne kadar eğlenceli olurdu bir düşünsenize. Cryptic Studios'un henüz yapım aşamasında olan oyunu City of Heroes'ta bu yeteneklere "sanal" da olsa sahip olabileceksiniz. Eh hiç yoktan iyidir öyle değil mi? Bir devasa online RPG olacak olan oyunda kendi özel kahramanınızı yaratabileceksiniz ve bu kahraman yalnızca size özel bir dış görünüşle dolaşacak.

Önce oyunun hikayesinden başlayalım. Paragon City, Dünya Savaşlarına ve uzaylı istilalarına dayanmış bir şehirdir. Son derece büyük olan Amerikadaki bu son kale nüfusundaki süper kahramanların çokluğu sayesinde tüm kötülüklere karşı durmaktadır.



Oyunda neler var neler yok

Oyuna karakterinizi yaratarak başlıyorsunuz. Seçebileceğiniz üç tip vücut var. Eğer yakışıklı bir erkek kahraman ya da güzel bir bayan kahraman olmak isterseniz bunun için standart tiplemeler var. Bu ikisi dışında Hulk gibi bir kas yığını olmak isterseniz ayrı bir vücut daha bulunuyor. Seçiminizi yaptıktan sonra uzunluk ve genişlik gibi ayarlamalar dışında saç, ellerin ve ayakların büyüklüğü gibi bir çok ayrıntı üzerinde de uğraşabilirsiniz. Karakterinizin kostümü gibi şeyleri ayarladıktan sonra nasıl bir yol seçeceğinizi belirliyorsunuz. Yoldan kastım iyi veya kötü tarafı seçmekten öte yeteneklerinizi nasıl yöneteceğiniz. Örneğin karakterinizin energy blast atmasını istiyorsunuz. Tüm oyun boyunca kazanacağınız tüm tecrübe puanlarını bu yeteneğe yönlendirerek bu konuda usta olabilirsiniz. Yetenekler tıpkı Diablo'da olduğu gibi bir ağaç şeklinde ilerliyor. Yani belli bir dereceye geldikten sonra diğer yetenekleri seçebiliyorsunuz. Tabii ki elinizdeki yetenekte daha da uzmanlaşmak isteyebilirsiniz. Düşmanlarınızı alt ettikçe tecrübe puanları dışında fame yani ün de kazanıyorsunuz. Fame NPC'lerin size karşı olan tepkilerini etkiliyor. Örneğin en ünlüler listesinde ilk ona girmiş bir kahramansanız şehrin vatandaşları size el sallıyorlar ya da alkışlıyorlar. Ayrıca aynı yeteklere sahip karakterlerde daha ünlü olan daha etkili dövüşüyor. Yani ne kadar karizma o kadar çok adam dövdürtüyor.

Organizasyonlar

İyiler ve kötüler kendi içinde örgütlenmeye gitmiş durumda. Kötüler bir çok tipten suçluyu içerdiği için düşmanlarınız da o organizasyona ait kıyafetlerle dolaşıyor ve ona göre bir donanım taşıyorlar. Bu gruplardan birine fazla kafayı takar ve çok zarar verirseniz özellikle şehirde sizi aramaya başlıyorlar ve bir grup içerisinde ilk önce size yöneliyorlar. İyiler de grup kurabiliyor. Oyunda var olan organizasyonlar dışında siz arkadaşlarınızla bir araya gelip bir grup kurabiliyorsunuz. Oyunda guild mantığını böyle yerleştirmişler. Kendinize ait bir gizli üssünüz oluyor.

PvP var mı?

Oyun tamamen PvE yani yaratıklarla dövüşme üzerine odaklanmış. Fakat yeteneklerini sınamak isteyen oyuncular için PvP arenaları var. Yapımcılar PvP'nin oyunun mantığına aykırı olduğunu söylüyorlar. 12 yaşındaki çocukların süper kötü kahramanları oynayarak köşe başında uyuşturucu satmalarını ya da toplu katliamlara girişmelerini ahlaki olarak doğru bulmadıklarını söylüyorlar. Ayrıca bir bölgeyi ele geçirme gi-









bi bir şey de söz konusu değil. Bir çok devasa RPG de olduğu gibi burada da spawn noktalarına yatıp çıkan yaratıkları kesme mantığını ortadan kaldırmak için kahraman gruplarına yönelik özel görevler hazırlanıyor. Bu görevlerdeki yaratıklar yalnızca o grup için özel olarak çıkacak. Tabii ki ödüller de ona göre bölünecek.

Kahraman olmak için doğmuş

City of Heroes'ta illaki doğuştan üstün yeteneklere sahip bir karakteri oynamak zorunda değilsiniz. Sıradan bir insan olmasına karşın teknolojik donanımlarla kendini silahlandırmış ya da büyü yolunda ilerleyen kahraman tiplerini de oynayabilirsiniz. Hatta bir mutant olma şansınız bile var. Önemli olan oynama tarzınızı buna göre yönlendirerek uygun yetenekleri seçmeniz. Oyunda çok fazla sayıda yetenek ve 50 seviyeden oluşan bir Fame merdiveni bulunacak. 2002 yazı daha da sıcak geçebilir. Tabi ki Dark Age of Camelot önceden tüm piyasayı toplamazsa.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

AGS Net ile Röportaj

Ags Zone Türkiye'nin Battlenet'i olmayı planlıyor.

Ags Zone'un sorumluları Mert Saraçoğlu ve Hakan Şekeroğluyla konuştuk.

Asg Net nedir? AgsNet A.Ş.aslında 1995 yılında Alternatif Yazılım ve Donanım Hizmetleri A.Ş. olarak Hardware ve Networking üzerine kurulan, ve 15 firmadan oluşan Ags Grubu üyesi bir firmadır ve webdesign, multimedia, 3-D modelleme, illüstrasyon, animasyon ve kobilere yazılım geliştirme üzerinde çalışmaktadır.

Firmamız 2001 yılının son çeyreğinde, Türkiye ve Ortadoğu'da yayılmış bir Online Gaming markası olması hedeflenen AgsZone Online Gaming'i kurmuştur. Half-Life Counter Strike Sunucuları hizmetleri ile başlamış, 2001 sonunda Türkiye'nin en nezih Ultima Sunucusu olan HardGamer'ı bünyesine katmıştır. Pek yakında Wolfenstein, Diablo II, Quake III, World of Warcraft, Warcraft III sunucuları kurmayı hedeflemektedir.

Şimdiye kadar neler yaptınız? 9 Adet Counter Strike map'ini destekleyen sunucular ve 1 Adet Ultima Online Sunucusu devreye sokuldu. Hile ve küfür olaylarının had safhaya ulaştığı CS camiasında hileye savaş açtık. Yurtdışında 4 ünlü anti cheat ekibi ile ortak çalışmalara başladık. Server üzerinde çalışan bir anti hile programı mevcut. Ayrıca server-client çalışan AgsZone Anti Hile (Powered by Cheating Death) Programı mevcut. Counter Strike Admin Mod için extra pluginler yazdık. CS bugları yüzünden oyun down olduğu zaman 10 saniyede otomatik ayağa kaldıran bir yazılım geliştirdik.

Tecrübeli scripter'lar tarafından Ultima serverımız için, dünyada tanınmış ve ciddi Ultima serverlarında uygulanan scriptlerin benzerleri geliştirildi. Oyuncunun yardım gereksinimi olduğu anda göreve koşan bir GM ve admin grubu oluşturuldu. www.agszone.net sitemizi yayın hayatına geçirdik. forum.agszone.net'un yayınına başladık. Sitemizi hızlı bir şekilde güncellemeye ve geliştirmeye çalışıyoruz.

Bundan sonrası için neler planlıyorsunuz? Counter Strike Türkiye Clan Ligi programını hazırlıyoruz. Bu sayede Clanların hafta sonları sunucularımızda maçlar yaparak sezon sonunda Türkiye Şampiyonunu belirliyeceğiz. Ve sezon sonunda ilk 3'e büyük hediyeler vereceğiz.



Counter Strike Harita Dizayn yarışması düzenleyip, seçilen haritaları serverlarımızda oynatacağız.

Ayın en iyi oyuncusunu ve clanını belirleyip sitemizden duyuracağız.

Ayrıca clan logolarını sitemizden yayınlayacağız.

Son olarak söylemek istediğiniz bir şeyler var mı? Türkiye'de Online Gaming'i kurumsal bazda ele alan ilk firmayız. Kurumsal bir yapının olmamasının sebebi ise Online Gaming sunucu maliyetlerinin Türkiye standartlarında çok pahalı bir yatırım olmasıdır. Bundan dolayı ticari bir cazibesi yoktur. Gene bu yüzden Türkiye'de oyun sunucuları çok az.

AgsZone bugüne kadar çok eleştiriler aldı. Ama insanların gözardı ettiği bir olay AgsZone'dan önce faaliyetleri minimuma inen sunucu sahibi kişi ve kurumların bugün yoğun bir şekilde çalıştığını gözlemliyoruz. Ve bu durumun oluşmasında AgsZone'un etkisi olduğunu düşünüyoruz. Hepimiz aynı taraftayız. Bu sebeple tüm oyun sunucusu hizmetleri veren kişi ve firmaları birbirine destek olmaya çağırıyoruz.



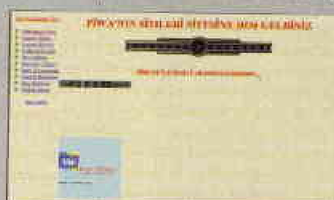
Ayın Siteleri

www.gallipolidigger.com



Çanakkale Savaşıyla ilgili hazırlanmış amatör bir site. Fakat şimdiye kadar gördüklerimiz arasında en iyilerinden biri olduğunu rahatça söyleyebiliriz.

www.piwasims.com.tr.tc



The Sims meraklıları için Türkçe hazırlanmış bir kaynak site daha. Tasarımı çok sade ama oyununuzu daha da eğlenceli kılacak bir çok şey burada mevcut.

www.the-huns.com



Yeni başlayan Dark Ages of Camelot oyunu için bir klan arıyorsanız bu site tam size göre. Çok profesyonel bir yapıya sahip klanla ilgili bilgiler burada.

www.white-wolf.com



FRP ile ilgilenenler için kaynak site. White Wolf oynamayaı sevenler buradan son ürünleri öğrenebilirler. Haberler için üye olmanızı öneririz.



ULTIMA ONLINE

Biz resmi bir oyun sunucusuna ne kadar hazırız? Origin ne gibi sürprizlerle geliyor?

Geçen ay boyunca www.level.com.tr'da bir anket vardı. Soru "Türkiye de Ultima Online Serverlarının birden çok olmasını nasıl buluyorsunuz" idi. Tam olarak 900 kişinin cevapladığı anket sonunda tam 270 kişi (%30) ülkemizde parasız ve kaliteli tek bir server olmasını istedi. Oy verenlerin %19'u (171 kişi) bu kadar çok server olmasını harika bulup daha fazla olmasını isterken %16'sı (144 kişi) aslında tek bir paralı resmi server olması gerektiğini savundu. 135 (%15) kişi daha az ama daha kaliteli serverlar isterken % 12 lik bir kısım ise tek server olmasını, bu kadar çok serverın kaliteyi bozduğunu savundu. %4 lük son kısım ise daha az ama farklı özellikte server olmasının iyi olacağını düşünüyor.

Sonuçlara baktığımızda oy verenlerin %58'i tek server olması konusunda hemfikir. Fakat bu sayının yarısı resmi bir servera para vermek istemiyor. Sanırım bu internet üzerinden para transferinin güvenliği konusunda şüpheci olmamızdan ve birazda bedavacı olmamızdan kaynaklanıyor. Yüzdelere baktığımızda çok az kişi serverların sayıca çok olmasından memnun.

Anket neler diyor ?

Anketi siteye koymamızdaki amaç ülkemizin bir resmi servera ne kadar hazırlıklı olup olmadığını görmekti. Tabii ki binlerce oyuncu arasından yalnızca sitemize girerek oy verenlerin düşüncelerini yansıtan bir sonuç var elimde. Fakat, istatistik okuyanların bildiği gibi, hiç bir istatistik %100 doğru sonucu vermez. Yalnızca doğru sonuca en yakın rakamı verir. Türkiyede ki tüm Ultima Online oynayanların içinden bir örnek seçildiğini düşünürsek genel kanıyı yansıtması açısından anketimizin sonuçlarının sağlıklı olduğunu söyleyebiliriz. Bu konuda bende şahsi fikrimi söylemek istiyorum. Benim gönlüm resmi serverdan yana. Resmi olmayan sunucuların bu kadar çok olmasını, eğer farklı tadlar içeriyorlarsa, onaylıyorum. Fakat bu lüks aynı zamanda bazı kötü yan etkileri de getiriyor. Kaliteli oyuncu yetişme oranını azaltıyor. Bir RPG hiç bir zaman bir 3D shooterla kıyaslanarak aynı kefede değerlendirilmemelidir. Ultima Online "ben seni öldürdüm, biz sizden daha iyiyiz, sizi döveriz" tarzı tartışmalardan mümkün olduğunca uzak kalan bir oyun olmalıdır. İçine role playing katılmalıdır. Böylelikle oyunun asıl ruhu yakalanabilir.



Yanarak batan bir gemi. Tabi ki fotomontaj.

Resmi bir sunucuda oynadığınız zaman aylık bir para verirsiniz. Fakat bu para ile yasal haklara da kavuşursunuz. Hiç bir zaman GM'lerin arkadaşlarına bedavadan eşya vermesi ya da skillerini yükseltmesi gibi ahlak dışı şeylerle karşılaşmazsınız. Para veren insan oyununu daha ciddiye alır. Bu da kaliteyi yükseltir. Haftada bir saatliğine takılınacak bir eğlenceden çıkıp sistemli olarak zaman ayırmanız gereken bir eğlenceye döner.





2D hesabın içine 3D yaratıklar gelirse ne olur?



Pembe robe'lu bir GM. Gerisini siz düşünün artık!

Server ne zaman gelecek?

Ülkemiz de MMRPG'ler için resmi server açılması konusunda çok ciddi girişimler var. Üstelik yalnızca amatör ruh olarak değil, alt yapı, insan gücü ve finansman açısından da kuvvetli firmalar bu konuda çalışmalar içindeler. Ben artık yapılmış işi görmeden daha fazla bilgi verme taraftarı değilim. O yüzden size bir isim vererek çok heveslendirmek istemiyorum. Zaten 12-13 Ocak tarihlerinde Best TV'de ki Games Special Weekend''i seyredenler bu konuda ufak ipuçlarına sahip olmuşlardır. Fakat ciddi gelişmeler gördükçe bunları size ilk aktaracak kişi olacağımdan da emin olabilirsiniz. Bu arada dedikoduları başlamadan sona erdirmek için şimdiden söyleyeyim Level'ın böyle bir projesi yok. Gelelim Origin'in yeni çıkartacağı pakete. Blackt-

Ultima Online: Lord Blackthorn's Revenge

horn's Revenge için şimdiden ön siparişler alınmaya başlandı. Third Dawn ile 3D'ye geçen Ultima bu ek ile oyunculara neler sağlayacak? Öncelikle oyuna 30 adet yeni yaratık ekleniyor. Tüccar karakterler için ise üretebilecekleri 30 adet yeni eşya daha geliyor. Eğer 2D hesabı kullanıyorsanız Blackthorne's Revenge'i alarak yalnızca 3D hesaplar için açık olan Ilshenar'a 2D olarak girebileceksiniz. 2D hesap sahipleri için herşeyi download etmek çok ağır bir yük olacağından firma bundan vazgeçmiş (en azından öyle diyorlar). Pakedi alan 2D sahipleri bir yükseltme kodunuda alacaklar. Bu kod olmadan yeni bölgeleri girmeyi unutmaları gerekiyor. 3D hesabı olanlar ise daha sonra verilecek 12 MB'lık bir yamayı indirerek pakedi almadan herşeyden yararlanabilecekler.

Lord Blackthorne'un tahtını Ilshenar'a taşıması gibi bir olay söz konusu. Bununla bağlantılı olarak paket Ilshenar'da henüz keşfedilmemiş yeni topraklarda getiriyor. Ayrıca Meer ve Juka adında iki ırk daha oyuna dahi oluyor. Yalnız bunlar şimdilik NPC ırklar olacaklar. Yeni binek hayvanları listemize eklenecek. 29.99$ fiyatlı pakette maalesef ev konulması için yeni bölgeler açılmayacak. Ayrıca oyuna entegre edilmesiyle beraber yeni virtue sistemi de yavaş yavaş aktif olacak ve zamanla tam olarak oturacak. Oyuna yeni müzik dosyaları da ekleniyor. Fakat isterseniz bu dosyaları kendi mp3 dosyalarınızla değiştirebileceksiniz. Paketin içinden bir Ultima Online çizgi romanı, ufak figürler (Yani Lord Blacktorne oyuncağı :)) ve parşömen bir UO haritası çıkıyor. Paket gelince şehir işgalleri ve çarpışmalar yeniden başlayacak. Birden çok hesabı olanlar ise her hesap için ayrı bir paket almak zorunda.

Tüm bunları çalıştırmak için ise minimum konfigürasyon olarak bir Pentium II 300 veya AMD K6-2 300, 28.8 Modem, 64 MB RAM, 12 MB ekran kartı ve yaklaşık olarak 600 MB hard disk alanı gerekecek.

Yorumlar

Paket daha piyasaya çıkmamasına karşın bir çok olumsuz tepkiyle karşı karşıya. Oyunu epik havasından çıkartıp mekanik yaratıklarla donatmaya başladığı için oyuncular Origin'e çok sert çıkışlar yapıyorlar. Bende onlara katılmadan edemiyorum. Zaten yavaş olan bağlantılarımız Third Dawn ile daha da yavaşlamıştı. Ben daha hızlı olduğu için daha çok 2D olarak bağlanıyorum. Yeni pakedi almayı ise pek düşünmüyorum. Fakat 3D ile yeni bölgelerde savaşa girme riskini göze alamayacağımda çok açık. Bu durumda şu andaki durumumla idare etmeyi planlasam da oyunun gidişatını çok iyi görmediğimi de söylemeden geçemeyeceğim.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr









En popüler Devasa Online oyunlar

Everquest: Şu anda **400.000** aktif oyuncuyla en çok oynanan oyun.

Dark Age of Camelot: **100.000** kullanıcısı var. Yalnızca Kuzey Amerika da serverları var fakat en kısa zamanda Avrupada da açılacak.

Asheron's Call: **100.000** roleplaying yapmayı seven oyuncusu var. Serverları diğerlerine göre daha düzgün işliyor.

Anarchy Online: Bilimkurgu öğeleri taşıyor. Yeni çıktı fakat bir çok bug içerdiği için tepki aldı. Genede çabuk toparlandı. İyi yolda ilerliyor. Şu anda oyuncu sayısı belli değil.

World War II Online: 2. Dünya Savaşını konu alıyor. Yeni çıktı fakat çok büyük buglar içeriyor ve AO kadar çabuk toparlanamadı. Oyuncular tarafından kara listeye alındı. Oyuncu sayısı belli değil.

Resmi Olmayan Türk Sunucuları

Sanane	www.sanane.com
HardGamer	www.hardgamer.com veya www.agszone.com
Nebula	www.nebula.gen.tr
Olympos	www.workz.org/olympos
Hobbit	www.hobbit.com.tr/uo
RWRealm	http://rwrealm.dyndns.org/main.htm
Silver Serpents	www.ultimaonline.com.tc
Vestel	www.oyun.gen.tr/ultima.asp

Bazı Yabancı Sunucular

Mytharria	www.mytharria.com
Kalmiria	www.kalmiria.com
The Alter Realm	www.thealterrealm.com
Chaos Bound	http://chaosbound.n3.net
Lost City	http://alostcity2001.cjb.net

ULTIMATE GEYİK

-(Newbie gelir) Merhaba şu atımı iki dakika tutarmısın arkadaş bankaya gideceğim de...

-Atına "stay a horse" dersen seni orada bekleyecektir zaten.

-Yani sen şimdi benim atımı tutmayacak mısın? Biz adam değil miyiz yani? Yeniyiz diye böyle ezmen gerekmez tamam mı, tutmayacaksan tutma!

-????

CONSOLE MASTER



MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

Adana'daki Paparazzi

Bakalım bu ay nelerimiz varmış. Ben Adana' da olduğumu ne kadar gizlemeye çalıştımsa, editör arkadaşlar o kadar deşifre etmeye çalıştılar, sanırım başardılar da. Evet, geçici bir süre yazılarımı buradan yazmam gerekiyor. Ama merak etmeyin, çok iyiyim burada; götürüyorum tantunileri, kebapları :) Ben de birazcık dokandırayım bari. Hey yawrum, "-kadından feminist mi olur olm?" tarzı bir yaklaşımla konsol oyunlarına elini bile sürmeyi reddeden *Tuğbek*, transformasyon geçiriyor sanırım. Önce 2000 yılının en iyi oyunlarına hemen her dalda *Metal Gear Solid'* i birinci gösterdi, şimdilerde ise ofisteki *PlayStation 2'* nin esiri oldu. Hatta aslan gibi PC editörlerimizden benliğini koruyabilen bir tek Berker kaldı. O da daha ne kadar dayanabilecek bilemiyorum doğrusu.

Havaların ısınmaya başlamasından olsa gerek, bu ay çok mutlu ve sakinim. Baksanıza, *PlayMail*'da ahret sorularını bile yanıtladım. Maşallah yeni yıl, sömestr tatili ve yeni nesil konsollar sayesinde muazzam oyun bolluğu var; yetiştiremiyoruz. Bu ay *Silent Hill 2, Twisted Metal: Black, Extermination, James Bond: Agent Under Fire, Spiderman 2: Enter Electro ve Harry Potter And The Sorcerers Stone* oyunlarını inceledik. Bir de tüm zamanların en iyi PlayStation ve 2001 yılının en iyi PS2 oyunlarını belirlediğimiz en iyi on sayfalarımız var.

Biraz güzel haberler vereyim mi? Benden duymuş olmayın, LeVeL şu aralar Türkiye' nin ilk oyun fuarının hazırlanışında, birçok firma ile birlikte uğraş veriyor. PC' nin yanı sıra *PlayStation 2, X-Box* ve bir ihtimal *GameCube*' ün de dahil olacağı fuar için Haziran 2002' yi beklemeniz gerekecek.

MegaOğlan der ki: LEVEL, gerçek oyuncular tarafından yazılıp okunan Türk zekasına, Japon çalışkanlığına, Rus gücüne, İngiliz nezaketine, Çinli becerikliliğine, Amerikan rüyasına sahip olan tek oyun dergisidir. Sevin onu :) Bye&Smile...



HABERLER

ISS 2' den ilk izlenimler...

ISS severlere müjde! Konami, yeni futbol oyunu International Superstar Soccer 2 ile ilgili bilgileri vermeye başladı. Nisan ayında PlayStation 2 için çıkacak olan oyun, daha sonra yıl içerisinde X-Box ve GameCube platformlarında da piyasaya sürülecek. Oyunda ellinin üzerinde uluslar arası kulüp ve birçok oyun modu bulunacak. İşte oyunun ilk ekran görüntüleri...





Adam olacak berber...

İngiltere' de, Oxford Caddesindeki Lynx adında bir berber salonu, traş olan müşterilerine, aynı zamanda PlayStation 2 oynama şansını sunuyor. Makineyi, piyasaya çıkış tarihinin yedi hafta öncesinden beri işyerinde bulundurduğunu söyleyen dükkan sahibi, işlerinden de gayet memnun. Türkiye' de de böyle berberler olsa neler yaşanırdı sizce? Gerilim oyunu oynayan müşterinin, aniden korkup sıçradığını düşünsenize, maazallah fiça alır, jiletlere telef olurdu körpecik gençlerimiz :)

Need For Speed: Hot Pursuit 2

Electronic Arts, daha önce PC ve PlayStation formatlarında çıkan oyunun devamı niteliğindeki Need for Speed: Hot Pursuit 2 üzerinde çalışmaya başladı. Oyunda yine yeni mekanlar ve BMW M5, BMW Z8, Ferrari 360 Spider, Ferrari F50, Porsche Turbo, Porsche Carrera GT, Chevrolet Corvette Z06, Lamborghini Murcielago gibi yirminin üzerinde egzotik araç yelpazesi olacak. Tüm araçlar, çok sayıda poligon ile yeniden inşa ediliyor. Polis-



PlayMail

Fazla bilgi göz çıkartmaz...

KİTAP BULMACASI

Herkese merhabalar. Ben Alone In The Dark' daki kütüphanede takıldım. Şifre panelini ve şu kitap bulmacasını anlatabilir misin? İyi çalışmalar.

Buruk Cemdalı

ME – İkinci kattaki panele "3926" girmelisin. Açılan gizli odaya girip duvardaki heykellere Acrobat Statuatte' i kullan ve panele "1692" gir. Kitap bulmacası için ise sırasıyla üçüncü katın en sonundaki, birinci katta kapının yanındakini, birinci katta merdivenin hemen yanındakini ve son olarak da üçüncü kattaki diğer kitabı itmelisin. Üçüncüyü ittikten sonra bir yaratıkla savaşacağını mutlaka hesaba kat.



İşte gizli geçit

SNAKE, SNAKEEE!!!

Selam, tuhaf gelebilir ama ben Metal Gear Solid' i daha yeni bitirdim. Fakat aklımda bir sürü soru oluştu.

1- Solid Snake neden hasta?

2- Metal Gear serisinin diğer oyunları da bu kadar güzel mi?

3- Solid ile Liquid' in kardeşliği neye dayanıyor?

4- Son oyundaki kahraman da Solid Snake mi?

5- MGS2' den sonra yeni bir oyun bekleyebilir miyiz?

Bu oyun bana PlayStation 2 aldıracağı için bunların öğrenmek hakkım sanırım. Saygılar.

Münir Emin Özer

ME – Geç olsun, güç olmasın demiş, kim demişse.

1- Çünkü Dr Naomi Hunter, programlanabilir bir biyolojik silah olan Fox-Die isimli virüsü, Nanomachines ile birlikte Solid Snake' in vücuduna enjekte ediyor.

2- Eski oyunları bu kadar değil, ama MGS2 ve Ghost Babel gayet şık.

3- Solid ve Liquid, en yetenekli savaşçıyı yaratmak uğruna, Big Boss' un DNA' sı kullanılarak elde ediliyor. Aslında tüm Genome Soldiers kardeş, ancak kullanılan teknik yüzünden Snake' ler ikiz (ya da üçüz, herneyse).

4- Şüphen mi vardı?

5- Şartlar göz önüne alındığında ben dahil kimsenin bu konuda doğru bir tahmin yapabileceğini zannetmiyorum.





Metal Gear ile nostaljik dakikalar...

Metal Gear Ghost Babel

GAZI VERELİM

Selam Mega, sorun Metal Gear Solid' de. Bilgisayara kartları sokuyorum, kapı kilitleniyor ve içeriye gaz veriliyor. Bir haftadır buradayım ve sinir krizi geçiriyorum. Yardımcı olursan çok sevinirim. Başarılarınızın devamını dilerim.

Zihni Tarcan

ME – Gaz verildiği anda gaz maskeni tak ve Otacon' u ara. Gerisi sabrına kalmış.

SILENT HILL 2

Selam Emin Abi, ben Silent Hill 2' de takıldım kaldım. Oyunun başlarına doğru bir eve giriyorum, kadınla konuşuyorum, masanın üzerinden coin' i alıyorum ve ondan sonra ne yapacağımı bulamıyorum. Elimde üç tane coin var. Şimdiden teşekkürler.

Na Kral (o da ne?)

ME – Oda 105' e gidip beş çemberli çekmeceye bak. HARD modda Old Man' i ikinci, Snake' i dördüncü ve Prisoner' ı son slota koyacaksın. NORMAL modda Old Man' i ikinci, Prisoner' ı orta, Snake' i de son slota koyacaksın. EASY modda Old Man' i ilk slota, Snake' i ortaya ve Prisoner' ı son slota koyacaksın. Çekmece açılacak ve içinden Lyne House Key çıkacak. Bu anahtar ikinci kattaki Oda 209' a uyuyor; bilmem anlatabildim mi.

HABERLER

ler, oyun boyunca çivili tuzaklardan helikopterlere kadar her yolu deneyeceklerinden, aracınızın her bir beygir gücüne sonuna kadar ihtiyacınız olacak. Oyun 30 + 30 bölümden oluşuyor. Yine oyunda ilerledikçe, yeni arabalar ve yollar açılıyor. Oyunun tamamlanmasına üç – dört ay olduğundan, detaylar için biraz daha beklememiz gerekecek.

Yeni Tekken Force Mode



Tekken Force Mode, Tekken 4' ün PlayStation 2 versiyonunda orijinal bir oyun seçeneği olarak geri dönüyor. Daha önce Tekken 3' den tanıdığımız bu modun yeni ismi "Tekken Force Assault" olacak. Bir platformdaki bütün suratsız takipçilerini döverek ilerlemeye çalıştığınız bu arcade bölüm, artık tamamen üç boyutlu bir alanda geçecek ve oynanış olarak KOEI' nin Dynasty Warriors' ına benzeyecek. Tekken 4, 20 Mart günü Japonya' da piyasaya çıkacak.

Tekken Sinema Filmi

Hala Paul Anderson' ın Resident Evil filmini beklediğimiz şu günlerde, bir de "The Legend Of Tekken" adında bir filmin çekilmeye başlandığı dedikoduları Internet' te dolaşıyor. Filmde Yuen Biao ve Cecilia Yip, Kazuya ve Jun' u canlandıracakmış. Paul Anderson' ın Mortal Kombat ve Soldier, Yuen Biao' nun ise Dragons Forever ve Wheels On Meals gibi film deneyimleri var. Bu dedikodu işine fazla kaptırmasam iyi olur sanırım. En iyisi bir müddet TeleVole' den uzak durmak :)

PlayStation 3 ?

Sony' nin bir tanıtımında, SCE Başkanı ve PlayStation' ın yaratıcısı olan Ken Kutaragi, PlayStation 3 ile ilgili bazı ipuçları verdi. Şu anda Sony' nin planı 2002 yılı içerisinde, PS2' dan yüz kat daha güçlü bir çipset üretmek ve bunu içerik geliştiricilere sunmakmış. PlayStation 3' ün geleceği henüz çok sisli, ancak Emotion Engine 3 ve Graphics Synthesiser 3 adındaki çiplere dayanacağını, ve filmlerden ayırt edilemeyecek kalitede grafikler sunacağını biliyoruz. Ha, bildiğimiz bir diğer nokta ise bu konsolu önümüzdeki beş sene içerisinde beklememek durumunda olduğumuz. PS3 geliştirmelerini duymak güzel, ancak spekülasyon yaratmaya hiç niyetimiz yok. İçerisinde PS3 lafı geçen e-mailler kaale alınmayacaktır, veya direkman MadDog' a havale edilecektir, duyurulur. Söylemedi demeyin.

Tüm zamanların en iyi PlayStation oyunları

İşte PlayStation' ın devleri...





Bu Mart ayında altıncı yaşını kutlayacak olan emektar konsolumuz, bugüne kadar doksan milyon adedin üzerinde satılarak bir rekora imza attı. Biz de artık son demlerini yaşayan PlayStation için, sadece geçtiğimiz yılın değil, tüm zamanların en iyi oyunlarını seçmeyi uygun gördük. Bakalım, bugüne kadar yapılan 1500' den fazla oyun arasından hangileri, diğerlerine grafik, ses, kontrol, eğlence faktörü ve duygusal etkileri bakımından üstünlük sağlayabilmiş?

Metal Gear Solid

Efsanevi savaşçı Solid Snake, teröristlerle dolu bir adada yalnız başına. Değme Holywood yapımlarında bile zor bulunan mükemmel bir senaryo ve işleniş sayesinde her anında ateş, ihtiras ve heyecan hissettiriyor. Teknik açıdan da konsolu limitlerinde kullanan MGS' de detaylara maksimum özen gösteriliyor. MGS açık ara bir numara!

Final Fantasy VIII

İnanılmaz bir savaşa itilen Squall Leonheart' ın destansı sevgi hikayesi, PlayStation' da yaratılan en kaliteli görsellikle sunuluyor.

Resident Evil 2

Zombilerle dolu Racoon City' ye adım atan Leon ve Claire ile birlikte, oyuncuyu da adrenalin havuzuna düşüren bir gerilim oyunu. Değişik senaryoları sayesinde defalarca oynanılabilir.

Gran Turismo 2

Çok gerçekçi fizik motoru, inanılmaz görsellik ve 564 farklı araç seçeneği sunan GT2, yarış oyunlarının standartlarını değiştirerek satış rekoru kırdı.

Tekken 3

Videoları, gerçekçi hareketleri, mini oyunları, müzikleri, inanılmaz detayları ve hiç düşmeyen temposuyla dövüş türünün tartışmasız lideri Tekken 3.

Tomb Raider 2

Güzeller güzeli Lara Croft' un, kutsal hançeri bulmak için Çin' den başlayıp Antarktika'ya kadar uzanan zorlu macerası, tüm mistisizmiyle ruhunuzu esir alıyor.

Colin McRae Rally 2.0

PlayStation' daki en gerçekçi ve keyifli ralli oyunu, Dünya Ralli Şampiyonu olan Colin McRae' nin ismini taşıyor.

Silent Hill

Tatile giderken kaza geçirip, kaybettiği küçük kızı Cheryl' i aramaya koyulan Harry Mason, kabuslarla dolu ve lanetli bir kasabada, insanın kanını donduran olaylarla karşılaşıyor

Driver 2

Üstün sürüş yeteneklerine sahip olan gizli polis Tannen, suç örgütlerinin güvenini kazanmak ve sonra da onları çökertmek için şehrin altını üstüne getiriyor.

Medal Of Honor Underground

Büyük üstat Steven Spielberg' ün yarattığı 2. Dünya Savaşı'nı konu alan FPS, özellikle ses ve müzikleri ile öne çıkan bir başyapıt.

Eğer bir PlayStation sahibiyseniz, yukarıda listelenmiş oyunlardan kaçırmış olduklarınızı da mutlaka edinin. Hatta listeye girememiş, ama yakınına gelmeyi başarabilmiş olan Syphon Filter 2, Parasite Eve 2, Tony Hawk's Pro Skater 3, Street Fighter EX 2 Plus, Fifa 2002, The Need For Speed 4 High Stakes, Ace Combat 3, Alone In The Dark The New Nightmare, ISS Pro Evolution 2, Soul Reaver, Fear Effect Retro Helix, Grand Theft Auto 2, Dino Crisis 2, Tenchu, Thrill Kill, Crash Bandicoot Warped, Oddworld Abe' s Odysee, Xenogears ve Einhander isimli oyunların da bir kısmını oynamanızı tavsiye ediyoruz. Bye&Smile....

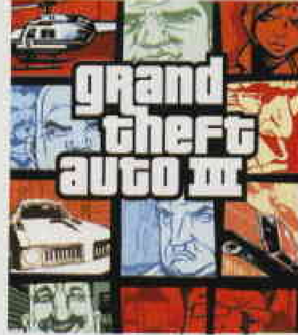
MegaEmin | megaemin@level.com.tr

2001 yılının en iyi PlayStation 2 oyunları

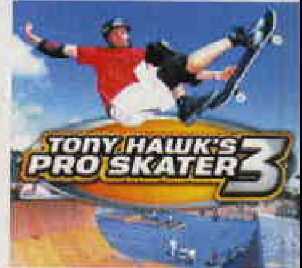
Nice yıllara PlayStation 2



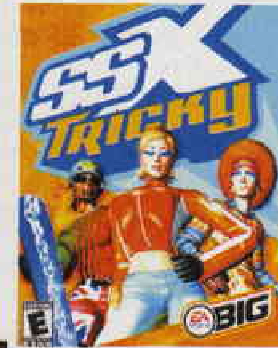
Henüz bir yılını bile doldurmadan yaklaşık otuz milyon ünite satan PlayStation 2 için 2001 yılı içerisinde yapılan en iyi oyunları sizler için belirledik. Sıralamayı yaparken derinlik, yeni buluşlar, tekrar oynanabilirlik, üretim kalitesi, sürprizler, doğallık, kontrol mekanizması, atmosfer, grafik ve ses gibi parametreleri göz önünde bulundurduk. İşte 128' lik canawarlar...

















Grand Theft Auto 3

Grand Theft Auto 2 ile Driver 2 birleştirilip yeni nesil bir konsola uyarlanınca, birinciliğe oturan bu sürpriz isim ortaya çıkıyor. Yaşayan bir şehirde özgürce dolaşıp, canınızın her istediğini yapabileceğiniz bu nefes kesici hırsız-polis oyununun tek eksisi birazcık kısa oluşu.

Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty

Solid Snake bu kez de New York' daki bir geminin içinde terörist avlıyor. Video oyunlarının en başarılı yönetmeni Hideo Kojima ve takımı, tüm zamanların detaylara en fazla önem verilmiş oyununu yarattı. Her yönüyle mükemmel olan MGS2, "Gönüllerin Şampiyonu". Henüz ülkemize gelmemiş olsa da...

Gran Turismo 3: A-Spec

Sürüş keyfi, fizik motoru, ses efektleri ve görsellik bakımından rakipsiz olan Gran Turismo 3 A-Spec, bizden "Tüm zamanların en iyi yarış oyunu" ödülünü de alıyor. Birçok oyun severe PlayStation 2 konsolunu satın aldıran GT3, LeVeL ofisindeki PC delilerini bile "bağımlısı" yaparak irice de bir rekor kırdı.

Tony Hawk' s Pro Skater 3

Temposu, mükemmel bölüm dizaynı, ekstra hareketleri ve heyecanı ile alışılagelmiş spor oyunlarının ötesine geçmeyi başaran Tony Hawk' s PS3, fantastik bir skateboard oyunu.

SSX Tricky

3000 metre yükseklik, 160 km/s hız, acıtan soğuk, tansiyon ve adrenalin; bu snowboard oyunu için fazla söze gerek yok.

Devil May Cry

Sinan demiş ki: "-Uzun zamandır, Max Payne de dahil olmak üzere, oynadığım en iyi aksiyon oyunu", "bir PlayStation 2 sahibi, mutlaka almalı; not: %95". Siz düşünün artık.

Final Fantasy X

Artık aşmış grafik ve müziklerle karşımıza çıkan oyun, yine fantezi dünyasının nimetlerinden genişçe bir demet sunuyor. Yakında Squaresoft artistlerinin uzaylı olduğunu falan düşünmeye başlayacağım.

Silent Hill 2

Kemiklerinizi titretecek olan bu gerilim-macera oyununu yalnız başınıza oynamamanızı tavsiye ederim. Lanetli kasabanın iğrençlikleri, aciz bedenlerinizi ele geçirebilir.

Ace Combat 4: Shattered Skies

Modern jet uçaklarının savaştığı bu simülasyon oyunu, neredeyse fotoğraf kalitesinde grafikler ve yüksek oynanabilirlik sunuyor.

Red Faction

Son derece orijinal ve oldukça keyifli bir first person shooter oyunu.

Kuşkusuz bu liste, alacağınız güzel oyunlar konusunda sizlere ışık tutacaktır. Eğer on oyun az diyorsanız, şu tavsiyelerimizi de değerlendirebilirsiniz: Twisted Metal: Black, Baldur' s Gate: Dark Alliance, Jack And Daxter: The Precursor Legacy, ICO, Klonoa 2: Lunatea' s Veil, Half Life, Legacy Of Kain: Soul Reaver 2, Tekken Tag Tournament, Onimusha: Warlords, Dynasty Warriors 3, Resident Evil Code: Veronica X, Escape From Monkey Island, Spy Hunter, Splash Down, WWF: Smackdown! Just Bring It!, Smugglerr' s Run: Hostile Territory, Harvest Moon: Save the Homeland, Frequency. Bye&Smile....

MegaEmin I megaemin@level.com.tr



twisted metal black

Rakiplerinizi ezmek veya onlardan kaçıp sinir bozmak sizin elinizde.

PS2, işte bu alet dergideki hayatı felç etti. Her an PS2'nin başında en az 1 kişi buluyorsunuz. Eğer bu konsol boş ise, emin olun ki ya yeni bir oyun gelmiştir, ya herkes uyuyordur, ya da herkes yazı yazıyordur (gerçi yazı yazmak yerine oynamayı tercih edenler de var). Her neyse, ben şu ana kadar PS2'de kötü diye nitelendirebileceğim bir oyunla karşılaşmadım ve uzun süre karşılaşabileceğimi de sanmıyorum. Bu iyi oyunlar sınıfına girenlerden biri de Twisted Metal: Black.

Bilmeyenler için söylüyorum Twisted Metal: Black bir aksiyon oyunu ancak öyle bildiğiniz gibi bir aksiyon değil. Arabanızı seçiyorsunuz, oynayacağınız haritayı seçiyorsunuz ve çetin bir savaşa başlıyorsunuz, roketler, bombalar, makineli tüfekler, mayınlar, özel silahlar ve daha niceleri. Emin olun bu oyunda bulmayı beklediğinizden daha çok aksiyon göreceksiniz. Nedeni mi? Roketlerden, bombalardan aracınızı kullanma kabiliyetiniz ile sıyrılıp, kaçıp aynı şekilde kaçan rakiplerinizi vurmak çok hoşunuza gidecek. Vurmak deyince de o kadar kolay olduğunu sanmayın, rakipleriniz çantada keklik değiller, buna göre hareket edin.

Gel buraya Grimm, çiğ çiğ yiyecem seni.

Oyuna başladığınızda karşınıza ne sade ne de komplike bir menü çıkıyor. Üç adet seçeneğiniz var, bunlar: Story, Endurance ve Challenge. Story'de adı üstünde, seçtiğiniz deli dolu karakteriniz ile oyunun hikayesinin akışına uygun bir şekilde savaşlarınızı sürdürüyorsunuz. Endurance'ta çok sayıda rakibinizle savaşmaya başlıyorsunuz, belirli sayıda rakiplerinizi öldürünce yeni haritalar ve karakterler yavaş yavaş açılıyor. Challenge'da da yine karakterinizi seçip rakipleriniz ile tek tek kapışıyorsunuz. Bu modu seçerseniz geniş haritalarda sadece bir rakibe karşı mücadele vereceğiniz için, zaman zaman sıkılabiliyorsunuz. Çünkü rakibiniz gücü düşünce ve cephanesi bitince, genellikle sıkı manevralarla sizden kaçıp izini kaybettiriyor. O sırada eğer sizin arabanız gerçekten hızlı değilse (Mr Grimm hariç herhangi bir karakterin arabası), onu kovalayamıyorsunuz ve zorunlu olarak siz de, o boş zamanınızı güçlenip, silah toplamak ile geçiriyorsunuz.

Twisted Metal: Black'i oynamaya başladığınızda, "Aaa, ne güzel grafik yapmış amca oğulları" diyorsunuz, ancak bir süre sonra bu grafikler çok yavan geliyor ve hep aynı tip grafikleri görmekten bıkıyorsunuz. Harita dizaynları biraz daha çeşitli ve canlı yapılabilirmiş diye düşünüyorum. Arabaların büyük çoğunluğunun güzel dizayn edildiğini ve grafiklerin sizi tatmin edeceğini rahatlıkla söyleyebilirim. Hatta aldığınız silahlar arabanızın silah stoğu bölümünde yerini alıyor ve de kullanıldıklarında yok oluyorlar, çok güzel bir ayrıntı. Arabalarınızın aldığı darbelere verdiği tepkiler de son derece gerçekçi yapılmaya çalışılmış ve başarılı olduklarını rahatlıkla söyleyebilirim. Patlama efektleri de oldukça güzel ve göze hoş geliyor.

Önce bir yakalaman lazım.

Ancak oyun bana göre PS2'nin yeteneklerini neredeyse sonuna kadar kullanıyor. Neredeyse dedim çünkü grafikler biraz daha güzel olabilirmiş gibi geliyor bana. Ancak sakın yanlış anlamayın, bu haliyle de yeterince şık grafikler.

Oyundaki seslere ve müziğe gelince... Metale yakın olan, sert ve hızlı müzik hakikaten sizi havaya sokuyor ve de atmosferi hissetmenizi sağlıyor. Kendinizi gerçekten o arabanın içinde savaşıyor olarak görmenizi sağlıyor. Sizi havaya sokuyor. Hatta eğer internetten veya bir yerden bu oyunun müziklerini bulursam kesinlikle alacağım, siz de alın, aldırın. Seslere gelince, burada size mayın seslerinin gerçeğe ne kadar yakın olduğunu veya roketlerin havada giderken ki seslerinin gerçek kadar iyi olduğunu söylememi beklemeyin. Sonuçta bunların hiç birini gerçek hayatta duymadım. Sizlerle paylaşabileceğim tek şey seslerin oldukça kaliteli oldukları, ve bir ses karmaşası yaratmadıkları da söylenebilir. Bir mayının patlamak üzere olduğunu, havaya bir bomba atıldığını veya arkanızdaki arabadan gelen roketlerin seslerini rahatlıkla ayırt

«TM: B'yi oynamaya başladığınızda, "Aaa, ne güzel grafik yapmış amca oğulları" diyorsunuz, ancak bir süre sonra çok yavan geliyor»










edebiliyorsunuz. Arabaların sesleri de çok güzel yapılmış. Arkanızdan gelenin yalnızca minik bir motosiklet mi, normal boyutta bir araba mı yoksa bir kamyon mu geldiğini rahatlıkla anlıyorsunuz. Bu arada minik bir motosiklet dediğime bakmayın, Mr. Grimm oldukça güçlü bir karakter. Eğer arkanızdan bir kamyon geliyorsa ve bir köşede sıkışırsanız, son duanızı etmeye başlayın, duvarda pestiliniz çıkacak demektir.

Atmosfer hakkında bir kaç kelime yazmamız gerekirse de, genellikle kendinizi o araçlardan birinin içinde hissetmenizi sağlayacak kadar iyi bir atmosfere sahip bu oyun. Ben zaman zaman, canım azaldığı zamanlarda veya kovaladığım düşmanın canı kırmızı olduğunda vurulmamak veya vurmak için gamepad'i inanılmaz derecede sıkıyordum. Daha önce de belirttiğim gibi bunda en önemli pay sahibi müziğin.




Şu duvara sıkıştırayım seni de, gör...

Oyunu oynayabilmeniz için bir kaç adet kontrol konfigürasyonu sunulmuş. Bunlara alışmanız yaklaşık on veya maksimum on beş dakikanızı alıyor. On dakikada alışacaksınız dediysem, o kadar süre sonunda oyunun ilahı olup önünüze geleni devirip 1 saat içinde oyunu bitireceğinizi zannetmeyin. Kontrollere alıştıktan sonra profesyonelce bu oyunu oynamanız için en az 2-3 saatinizi harcamanız lazım. Yazının başında da belirttiğim gibi rakipleriniz sizden çok iyi kaçıyorlar, arabanızın hızı ve manevra kabiliyeti yüksek olsa bile zaman zaman sizi alt etmeyi başarıyorlar. Ayrıca bu takip işini ve arabanızın manevra kabiliyetini tam olarak çözseniz bile bir diğer sorun da roketlerinizi ve bombalarınızı isabet ettirmek ve de her aracın kendisine has olan özel silahları iyi kullanmayı öğrenmek. Mesela ben hızından dolayı Mr. Grimm'i alırım. Oyundaki zırhı en düşük araç olduğu için kalabalık çatışmalarda en çok hasarı ben görürüm ancak hızı ve manevra kabiliyeti sayesinde bu açıkları kapatırım. Özel silahı da oldukça fazla zarar verir ancak isabet ettirmesi de bir o kadar zordur. Ayrıca her aracın çift makineli tüfeği olmasına rağmen benim aracım motosiklet olduğu için tek makineli ile idare etmek zorunda kalıyorum. Buradan tek kınamak istediğim olay ise araçların kendi etraflarındaki dönüş hızları. Bir kamyon ile bir motosiklet bile neredeyse aynı hızda kendi etraflarında dönüyorlarsa bu bir problemdir.

Sonuç olarak akıllı sayılabilecek yapay zekası ile, PS2'nin yeteneklerini neredeyse sonuna kadar kullanması ile, çarpıcı sesleri ve müzikleri ile, sizi içine çeken atmosferi ve zevkli oynanış stili ile bu oyun gerçekten güzel bir oyun. Türünden hoşlananlar için kesinlikle bir klasik. Ancak bizim Onur gibi oyuna başladığınızda "Amaç ne abi, anlamadım gitti" gibi bir tepki veriyorsanız uzak durun. Sonuç olarak almanızı tavsiye ediyorum ve zevkli saatler geçireceğinizi umuyorum.

Can Kori I can@level.com.tr

INFO-BOX | **AKSİYON**

Bilgi İçin • www.scea.com/games/categories/shooter/tmb
Yapım • Ingocnito Studios
Dağıtım • Sony Computer Entertaintment

Desteklenenler • Dijital, Analog Kontrol, Dual Shock, 2 oyuncu

TWISTED METAL: BLACK | **73**

Grafik • Gerçekten güzel grafikler, birazcık daha uğraşılsa mükemmel olabilirmiş

Atmosfer • Kendinizi o arabaların içinde hissettiğiniz anlar çoğunlukta.

Ses • Sizi atmosferin oyunun içine çeken en önemli etmen, müzikler de çok iyi.

Oynanabilirlik • Çabuk alışma süresi, iyi oynamak için de 2-3 saat yeterli.



LEVEL HIT

silenthill2

Ruh sağlığımızla oynayan bir oyunumuz eksikti, o da geldi tam olduk!

Oyunların insanlara yaşatabildiği belli başlı duygular vardır: Korku, başarma isteği, hırs, merak. Ama bazı ruh halleri vardır ki, oyunlarda çok az yaşamışsınızdır: Hüzün, ihtiras, kıskançlık, bunalım. Arada sırada böyle bir oyun çıkar gelir işte, daha önce oynadığınız aynı türden oyunları bir anda siler hafızanızdan. Hatta bazen bu oyun, "oyun" olarak bildiğimiz sanat dalının birçok katı kuralını yıkıp geçer, kendi kurallarını onların yerine koyar. Hatta daha da ileriye gidip size oyun boyunca, oyunun konusunu ve orada ne aradığınızı bile söylemez. İşte böyle bir oyunu gördüğünüzde bilirsiniz; elinizdeki hit olmayı hakeden bir oyundur.

Silent Hill 2, Resident Evil'ın izinden giden bir Survival Horror oyunu. Daha doğrusu, Resident Evil'ın önünden giden demeliyim. Bu oyunda Resident Evil tarzı birdenbire üzerinize atlayan yaratıklar, müthiş patlamalar veya bir elinde bazuka ölüm kusan kahramanlar yok. Silent Hill 2'nin en büyük özelliği, yapımcılarının sizin psikolojinizle oynayacak olmaları. Oyun boyunca hiçbir şeyden emin olamamanın yarattığı tedirginlik peşinizde olacak. Evet, Silent Hill 2'de karşılaştığınız hiç, ama hiçbir şey göründüğü gibi değil.



«"Ben oyunum!" diye bağırmayan oyunlara hayran olurum. Özellikle de birçok şeyi çözmeyi oyuncunun hayal gücüne bırakan oyunlara.»

Ölümlü Dünya

3 yıl önce esrarengiz bir hastalıktan ölen karısından mektup alır James Sanderland. Mektupta Silent Hill'deki özel yerlerinde onu beklediğini yazmıştır karısı. Aklı karışan James, Silent Hill'e gider. Ve beş metre önünü göremediği o meşhur sis tabakasının içinde yatan sırları araştırmaya başlar.

Az önce de dediğim gibi, oyunun gerilimi psikolojik olarak yaratılmış. Ani saldırılar veya panik atak durumları bu oyunda yok. Yaratıkları bırakın, karşılaştığınız insanlar bile bir tuhaf ve hep şüphe içinde oluyorsunuz. Ve oyun konuyu ta en sonuna kadar açık etmiyor. Hatta oyunu bitirebileceğiniz üç farklı sonda bile konunun çok fazla açıklanmıyor, kasabadaki yaratıkların neden orada oldukları bile yarım ağızla anlatılıyor. Bu tür "ben oyunum!" diye bağırmayan oyunlara hayran olurum. Hele ki oyuncusuna güvenip, detayları açıklamayan ve birçok şeyi çözmeyi oyuncunun hayal gücüne bırakan oyunlar çok daha az bulunuyor.

Yaratıklar. Silent Hill 2'nin yaratıklarının görünüşleri sizi rahatsız edecek. Çünkü hepsinin görünüşünde "bu bır zamanlar insanmış!" dedirten bariz bir şeyler var. Hareketleri, eklem yerleri olmaması gereken noktalardan kol ve bacaklarının kıvrılması o kadar "yabancı" ki, gö-

Oyuna başladığınız yer kirli bir tuvalet olunca ilerleyen saatlerde başınıza gelecekleri de tahmin ediyorsunuz.



İlk yaratıkla karşılaştığınız an. Neyse ki hemen yanıbaşınızda sağlam bir sopa bulunuyor.



Yaratıkların üzerindeki pas ve kurumuş kana kadar her türlü grafik detay sizi ürkütecek.



LEVEL HIT









rünce tüyleriniz diken diken oluyor. Sanki insanların üzerini bir tür deri kaplamış ve içten içe insan kısmı çürümüş gibi görünüyorlar. RE'nin zombilerinden çok daha etkililer bence. Yalnız, yaratıkların iki kötü yanı var. İlki, çok kolay av oluyorlar. Tek başına yakaladığınız bir yaratık, siz kafasına vura vura öldürene kadar kendini savunmuyor. Ama birkaç yaratık bir araya geldiği zaman, bu sefer siz kendinizi savunamıyorsunuz. Açıkçası, yaratıkları öldürme işi oyunun en başarısız yönü olmuş bence. Bunun yerine oyunun psikolojinizi bozan atmosfere iyice yoğunlaşsalar ve yaratıklarla daha seyrek karşılaşmamızı sağlasalar, daha özgün bir oyun olabilirmiş.

En iyi kim?

İki ay önce yazdığım Resident Evil X: Code Veronica incelemesinde, oyunun grafiklerinin PS2'ye yakışmadığını söylemiştim. İşte şu an, grafikleri PS2'ye yakışan bir oyunun incelemesini okuyorsunuz. Oyunun grafik motoru tüm grafikleri hafif kirli bir filtreden geçirilmiş gibi gösteriyor. Ama zaten girdiğiniz bütün mekanlarda inanılmaz bir "bilgisayar grafikliğinden uzaklık" hissediliyor. Her odadaki kan lekeleri, duvarlardaki kırıklar, çatlaklar, yerlerdeki çer çöp, metal kapılardaki pas, lavabolardaki kirli kireç izleri... Silent Hill 2'nin grafik detayı sizi rahatsız edecek düzeyde, tabii bu da ruh sağlığınızı kötü yönde etkiliyor. Dış mekanlarda ise burnunuzun dibini göremediğiniz bir sis, keşke hiç dışarıya çıkmasaydım demenize yol açıyor. SH2'nin sisi, bir oyunda şimdiye kadar gördüğüm en gerçekçi efekte sahip. Bunca detaya ve özene rağmen grafiklerdeki iğrençlik ve özellikle de klastrofobi yaratan sis, herkesin kolay kolay hoşuna gitmeyebilir.

Oyun sırasında ekranda tek bir gösterge yok. Ne merminizi, ne sağlığınızı görebiliyorsunuz. Sağlığınızı size hatırlatan, elinizdeki Dual Shock 2'den hissettiğiniz James'in hızlanan kalp atışları. Mermiyi ise problem etmenize gerek yok. Mermisi bittiğinde yeni bir şarjörü takmayı akıl edecek kadar zeki bir karakter James.

Silent Hill 2'nin sesleri. Ah evet, oyunun ana menüsünde biraz beklerseniz bir video ile birlikte o müthiş müziği duyacaksınız. Ve oyun boyunca duyup duyabileceğiniz müzik de o olacak. Yapımcılar sanki "bakın kardeşim, istersek müzik de yapardık, ama yapmadık" dercesine o menüdeki müzikten sonra oyunun içindeki tüm sesleri birbirine sürtünen metal parçalar, zincirler, inlemeler, kakofonik gürültülerden oluşturmuşlar. Bazı mekanlarda bu ses karmaşası o kadar abartılmış ki, sırf seslerden korktuğunuz için en kısa sürede oradan çıkmak istiyorsunuz. Tabii arada sırada hafif birkaç müzik de yok değil, özellikle Silent Hill'in dengesiz insanları ile konuştuğunuz ara sahnelerde müzikler olacaktır. Ama bu rahatladığınız sahnelerde bile karakterlerin ses tonundaki bir şey sizi diken üstünde tutmaya devam ediyor. Ses ve müziklere tam not veriyorum.

Kafayı yemek

Oyunun bulmacaları, başta seçtiğiniz zorluk seviyesine göre karmaşıklaşıyor. Örneğin, üzerinde beş delik olan bir dolap ve sizde üç para olan bir bilmece var. Paraları doğru sıra ile bu beş deliğe yerleştirmeniz gerekiyor. Bu sırayı ise size bir tekerleme anlatıyor. En kolay zorluk derecesinde bu tekerleme beş satırdan oluşurken, en zor seviyede yirmi satıra kadar çıkabiliyor. Bir diğer tür bilmece ise Resident Evil'dan alışık olduğunuz, "şu kapıya şu anahtar" bilmeceleri. Bunlar hiç sorun olmuyor.

Oyunu gereksiz yere zorlaştırmamak için gösterilen özeni de takdir etmek lazım. Sağda solda bulduğunuz ve bulmacaların çözülmesi için gerekli ipuçları otomatik olarak ajandanıza kaydediliyor. Ama oyunun size sağladığı en büyük kolaylık, harita. Tüm girdiğiniz odalar, girilemeyen odalar ve girebilmeniz için bir şey yapmanız gereken odalar detaylı bir şekilde bu haritada gösteriliyor.

Sonuç olarak, Silent Hill 2 ilk oyuna aşık olanlar kadar, benim gibi ilk oyunu görmemiş olanları bile kendine bağlayabiliyor. Yalnız, psikolojik bozukluk yaratan atmosferi ilginç bir şekilde sizi oyunu uzun süre oynamaktan alıkoyuyor. Ve hikayeyi asla tam olarak öğrenememek her oyuncunun hoşuna gitmeyebilir. Ama benim hoşuma gitti. Ve özellikle korku oyunlarından hoşlanıyorsanız, sizin de hoşunuza gidecektir.

Sinan AKKOL | sakkol@level.com.tr

INFO-BOX | **ADVENTURE (KORKU)**

Bilgi İçin • www.konami.com
Yapım • KCET Team Silent
Dağıtım • Konami / Aral İthalat (0212) 2592673

Desteklenenler • 1 Oyuncu, Analog kontrol, Dual Shock









SILENT HILL 2 | **84**

Grafik • Kullanılan teknik sayesinde kirli gözüken grafikler, detaylara gösterilen özen ile bir kat daha güzelleşmiş. Ama herkezin hoşuna gideceğini sanmıyorum.

Atmosfer • Resident Evil X: Code Veronica'yı çocuk oyunu gibi gösteriyor desem, yeterli olur mu?

Ses • Yaratıklar yaklaşırken cebinizdeki radyodan yükselen statik bile sizi korkutmaya yetiyor.

Oynanabilirlik • Hareketli kamera açıları çok iyi olmuş ve kontroller rahat. Ama yaratıklarla savaşlar çok zorlama ve oyunun zevkine bir şey katmıyor.



extermination

Bu üs, bu yaratıklar, bu senaryo... Deja vu dedikleri bu olsa gerek!

Extermination'un nasıl ortaya çıktığı konusunda kafamda çeşitli toriler var. Bunlar arasında aklıma en yatkın olanını sizlerle paylaşayım istedim: Şirketin oyun departmanında bir grup eleman kafa kafaya vermiş, Final Fantasy serisi kaça kadar gider, dünkü sumo güreşleri n'oldu gibi konularda sabah geyiği çevirmektedirler. Tam bu esnada kapı açılır, patron içeri girer ve bağırır : "Çıkarın diz üstü bilgisayarlarınızı, yazılı yapacağım! Soru bir : Klişe korku - aksiyon tip oyun nasıl yapılır? Süreniz başladı!" Programcılar telaşla çalışmaya başlarlar, patron kapıya yönelir, odadan çıkmadan önce geri döner ve der ki: "Kopya çekmek serbesttir!"

Olaylar tam olarak böyle gelişmemişse de üç aşağı beş yukarı böyle gelişmiştir diye düşünüyorum, çünkü Extermination öyle bir oyun ki, biraz Resident Evil, biraz Silent Hill, biraz Metal Gear Solid, biraz Syphon Filter... Ortaya karışık durumu yani, ama toplayınca bu saydıklarımdan herhangi biriyle baş edebilecek bir oyun ortaya çıkmıyor.

Bir kez daha söylüyorum, Extermination'da ait olduğu türde olması gereken her türlü klişeye yer verilmiş. Üssün içinde egemen olan bir virüsten ortalıkta gezinen ucubik yaratıklara, parça parça olmuş cesetlerden bulduğumuz bilim adamı günlüklerine kadar oyun sanki bizi şaşırtmamak, "Şimdi de bu olacak!" dedirtmek için yapılmış sanki.

Aşı olup da gelseydik keşke!

Oyunu benzerlerinden ayıran belki de en önemli yanı virüsün bulaşma şekli ve gelişmesi. Oyunda etraftaki yaratıkların saldırılarına maruz kaldığınız sürece virüsle enfekte olmaya başlıyorsunuz ve enfeksiyon yüzdeniz arttıkça daha fazla yaşam enerjisi kaybediyorsunuz. İlginç olan ise virüsün belli ortamlarda daha hızlı etki göstermesi. Örneğin suyla temas ederseniz etkiyi hızlandırmış oluyorsunuz. Bu nedenle su birikintilerine mümkün olduğu kadar az basmaya çalışarak en yakın sağlık ünitesine gitmeli ve virüsü bünyenizden atmanızı sağlayacak serumu almalısınız.





Oyunda ekipman olarak tek bir silahınız bulunuyor ama dürbün, gece görüşü, alev makinesi, bomba atıcı gibi eklentilerle silahınızı geliştirebiliyorsunuz. Savaşa girdiğimizde adamımız otomatik olarak en yakın düşmana nişan alıyor ama yüzünüz o tarafa dönük değilse yaratıklar arkanızdan yaklaşırken siz boş boş duvarlara mermi sıkıp duruyorsunuz. Resident Evil gibi daha çok bulmaca çözmeye yönelik oyunlarda otomatik nişan işe yarıyordu, ama aksiyonun ön planda olduğu Extermination'da bu, ne yazık ki savaşları daha sıkıcı hale getiriyor. Üstelik kimi zaman sizi takip eden kameranın köşelerde takılması nedeniyle nereden geldiği belirsiz saldırılara maruz kalıyor, yok yere enfekte oluyorsunuz.

Ses, müzik ve atmosferle ilgili herhangi bir sorun yaşamıyorsunuz, hatta efektler dual shock özelliği ile birleşince yeterince tedirgin edici bir ortam yaratmayı başarabiliyorlar. Ama seslendirmelere biraz dikkat ederseniz ara demolardaki ağız hareketleri ile konuşmaların tutmadığını görebilirsiniz. Belki de bunun nedeni oyunların önce Japonca olarak tasarlanmasıdır. Ağzın illa aynı şekli alması konusunda ısrarcı değilim ama, bari konuşma süreleri tutsun. Kendinizi eski Türk filmlerinde gibi hissediyorsunuz!..

Belki bu kadar eleştiriden sonra söylemem sizi şaşırtabilir, ama Extermination "kötü bir oyun" değil! Yalnızca daha önce benzerleri (ve çok daha iyileri) yapılmış, türe herhangi bir yenilik getirmeyen bir oyun. Büyük beklentileriniz yoksa, örneğin MGS2'yi bekleyene kadar sıkılmamak için, ya da Devil May Cry'ı bitirdikten sonra sıkılmamak için oynarım diyorsanız, gelsin. Yok seçici davranmakta ısrarcıysanız, Devil May Cry'ı bir kez daha bitirin bakalım!

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr





INFO-BOX	AKSİYON/ADVENTURE

Bilgi İçin • www.konami.com
Yapım • Deepspace
Dağıtım • Sony

Desteklenenler • Dual Shock, 1 Oyuncu

EXTERMINATION	65

Grafik • Üssün içi biraz tekdüze gözükse de özellikle açık alanlarda grafiklerin güzelliği kendini gösteriyor.

Atmosfer • Olması gerektiği gibi : Karanlık ve ürkünç !

Ses • Efektler ve fon müziği gayet başarılı, tek sorun karakterlerin konuşurken senkronu tutturamamaları.

Oynanabilirlik • Menülere ulaşmak biraz meşakkatli olsa da Resident Evil'in adamı sersem eden menülerine kıyasla daha insancıl. Kamera takibinde sorun yaşayabilirsiniz.



jamesbond agentunderfire

James amca, şimdi bu saatinden bir sürü şey çıkıyor ya...

Farkındaysanız bu yazdığım ilk PS2 oyunu. Dergiye sık sık gidiş gelişlerimdeki uzun tanışma süreçlerinden sonra makine ile anlaşabilmeye başladım. Ki ben PlayStation'a karşı Xbox taraftarı kesimin soluk ama gururlu sesi (şimdilik!) olarak bu yorumu yapıyorum. Xbox'ımız olduğunda kim bilir neler yapacağım. Vay benim halime!...

Bond beklemez

Neyse, Bond amcamızı bekletmeye gelmez. Malum dakik, planlı, programlı insan. Bu sayfaları okuduğunuza göre daha önce de konsolda FPS oyunları hakkında bir şeyler duymuş, hatta belki oynamış bile olabilirsiniz. Biliyorsunuz konsol oyunlarında FPS pek rağbet görmeyen bir tür. Sebebi pad kullandığınız için oynanabilirliğin düşük olması. James Bond da aslında FPS olarak tasarlanmış. Fakat bu sıkıntıyı çözmek için ilginç bir yönteme başvurmuş. Oyunun her bölümünde aynı görüş açısından oynamıyor, hatta aynı aracı bile kullanmayabiliyorsunuz. Örneğin oyunun ilk bir iki bölümünde birinci, üçüncü şahıs karışımı bol ara demolu bir yol izlerken biraz ilerleyince BMW Z8'inize atlayıp sokaklarda gazlıyorsunuz. Oyunun tarzı bölümden bölüme sürekli değiştirilerek değişik bir çeşit oynanabilirlik yakalanmış. Kontrol etmesi dert olan pad için de bir çözüm bulunmuş. Her bölümün başında çıkan kontrol bilgi ekranında o bölümde hangi tuşların ne işe yaradıklarını öğreniyorsunuz. Benim fikrim oyunu biraz bilgisayar salonu oyununa benzeterek karizmasını bozdukları yönünde ama yine de oynanabilirliği yükseltmek için buna değebilir.

Görevlerde fazla bir beceri göremedim. Hatta şansınız varsa kaça kaça kimseyi vurmadan ve vurulmadan görevi geçebiliyorsunuz. Bazı bölümlerde de bir araç kulanıyorsunuz. Bu bir helikopter veya araba olabiliyor. Aracınızla bir yandan takip edilirken bir yandan da takip edip bir de bu sırada değişik power-up'lar toplayarak görevinizi en iyi şekilde tamamlamaya çalışıyorsunuz. Esasında genel olarak action tarzında bir oyun James Bond. Electronic Arts böylece son zamanlarda çıkardığı action serisi oyunlarına bir yenisini daha katmış oldu. Hem de PS2 platformunda.

Dikkat ettiyseniz hikayeden bahsetmiyorum, çünkü James Bond ve hikaye unsuru benim gözümde çok farklı yerlerde duruyorlar. Bond dediğin atlasın, zıplasın, kızlarla eğlensin. Her filmde olduğu gibi bu oyunda da Bond'un kullandığı bir sürü cin işi şeytan işi eşyaları var. Bunlardan kapı açmak için şifre kırıcı bir aleti, sizi istediğiniz yere çekip götüren saatinizdeki vinci ve her yerinden ayrı kalınlıklarda füzeler çıkan BMW marka Z8 model arabası da var. "Bu kadar şeyin grafiklerini nasıl göreceğim?" derseniz size PlayStation 2 standardının geçerli olduğunu söylerim. Bir iki üstün olduğu yer yok değil tabi. Mesela insan çizimleri ve. Demolar da oyun içi motorla ve başarılı yapılmış. E zaten PS2 standardı dediğimiz şey de az buz birşey değil şu sıralar. Oyunun eğlenceli olduğunu ve kontrollerin çok da işi zorlaştırmadığını söylemeliyim. Başarılı bir tarz yakalanmış. Bond amcamın tarzına uygun bir atmosfer yaratılmış. Yine de daha tatmin edici oyunların piyasada olduğunu unutmamak lazım.!

Onur Bayram | onur@level.com.tr







INFO-BOX	AKSİYON

Bilgi İçin • www.eagames.com
Yapım • Electronic Arts
Dağıtım • Electronic Arts/Aral İthalat (0212) 2592673

Desteklenenler • 1 Oyuncu, Analog kontrol, Dual Shock





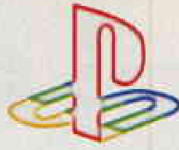
JAMES BOND	72

Grafik • Grafik özellikleri açısından eksiği yok ama etkileyiciliği de yüksek tutamamışlar. İnsan çizimleri dışındakiler idare eder.

Atmosfer • Bond amcamın tarzına uygun bir atmosfer yaratılmış. Hareketli ve eğlenceli bir oyun.

Ses • Çok ön plana çıkan bir müzikle karşılaşmadım. Diyaloglarda uğraşılmış. Ara demolar film gibi izleniyor.

Oynanabilirlik • Kontroller bir şekilde kolaylaştırılmış. Oyunun tarzında yapılan bir iki ufak oynama genel oynama süresine çok etki etmiş.



harrypotter andthesorcerersstone

Hayri Pıtır ve süpürke sapısı...

Kitap ve filminden bildiğimiz Harry Potter' ın oyununun yapılmasına en "hiç şaşırmayan" benim doğrusu. Bana göre alel acele yapılmış olan bu oyun, diğer oyun severlere göre pek de öyle değil herhalde ki, Aralık 2001 ve Ocak 2002' nin en çok satan PlayStation oyunu oldu.

Hemen mevzuya gelelim. Şimdi bu Harry dedikleri, aslında yurtdışında gaddar bir ailenin yanında kalan öksüz Türk genci Hayri Pıtır' dan başkası değildir. Artık Hayri' nin sabrı taşmıştır ve dev arkadaşı ile birlikte evden kaçarak Hogwarts Büyücülük Okulu' na girmiştir. Orada tüm eğlencesi ve tehlikeleriyle büyü neyin öğreniyor, hatta edebiyle oturup derslerine bakacağına, bir de kötü büyücü Voldemort' un da işlerini bozmaya kalkışıyor. Bütün hadise bu dev okulun içerisinde gerçekleşiyor. Hayrican (küçükken biz ona böyle derdik) bulmacalar çözüyor, tırmanıyor, hopluyor, süpürke sapısına biniyor, büyü öğreniyor; hayatı kebap yani sizin anlayacağınız. Bizim gibi finallere girmeyince rahatlık batıyor velede, süpürke sapısıyla yapılan Quidditch adındaki büyücülük sporu ile uğraşıyor bir de (bak bak bak).

Zıplama tuşu yok mu?

Yalnız bu Argonaut Games biraz canımı sıkmadı değil. Daha önce Croc gibi delikanlı oyunlar yapan bu firmayı sildim defterden. Sen tut, reflekslere dayanmayan bir aksiyon oyunu yap. Ha, ben o zaman bu oyuna macera derim. Hayri otomatik koşuyor, otomatik zıplıyor, falan felan. Yaw biz oynamasaydık hiç, nasılsa her işini kendisi görüyor, oturup seyrederdik. Ne zahmet etmişsiniz böyle.

Neyse, bu utanmaz, arlanmaz velet derslerde büyü uygulamaları yapıyor. İlk büyüler kolay, nişan al, vur hesabı. Daha sonra zamanlama da işin içine girince inceden dağılıyor yawrucak. Oyun içinde nişan alabilmeniz için limitli bir birinci kişi perspektifi var. Olmadı, hareketli hedeflere kolay kilitlenme özelliğini kullanırsınız. Bakın hemen söyleyeyim, oyun sonralardan zorlaşıyor; ne öğrenecekseniz oyunun başında öğrenin.

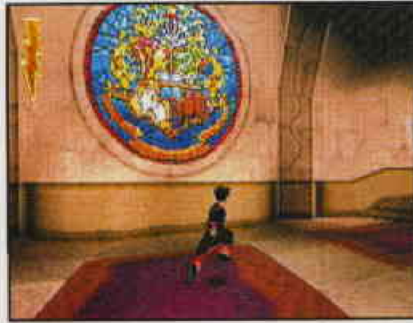
Aslında oyunun en güzel tarafı bir mini oyun olan Quidditch maçları. Aslında mini de değil, bir dizi maça katılarak, Hayri' nin okulunu liderliğe taşımaya uğraşıyorsunuz. Oyun sadece bu tarz olsaymış diyor insan. Tam elimizdekiyle yetinelim diyeceğim, şu kamera olayına uyuz oldum. Yavaş kardeşim, bu kadar ani hareket yapma! Bak bizim köyde olsan çizmişlerdi şimdi seni. Tamam, kamerayı biz de kontrol edebiliyoruz ama, öyle köşelerde yamultuyorsun be güzelim, senle mi uğraşıcam, düşmanlarımla mı?

Delikanlı ol, canımı ye...

Grafik de hassas konu. Artık şu aralar gri kutunuza yeni bir cd takıp da grafiksel olarak çok etkilenmeyeceğinizi adınız gibi biliyorsunuzdur. Hah, işte Hayri Pıtır da kuralı bozmuyor. Bakın, ben size şunu söyliym, büyülerin saçtığı rengarenk ışıklandırma efektleri, 32 bitlik bir oyun için hiç de fena değil. Ama karakter modellemeleri ise bu kadar tatmin etmiyor. Oyunun çoğu yerde yavaşlaması (düşük framerate) kalenin etrafında koşuşturduğunuzda sorun çıkartmıyor ama bir Quidditch oyununda en iyi zamanı yapmaya çalıştığınızda can sıkıyor. Oyunun en az ilgilenilmiş bölümü sesleri. Sadece idare ediyor.

Önümüzdeki sene PS2' da serinin devamı olan Chamber of Secrets çıkacak. The Prisoner Of Azkaban ve The Goblet Of Fire' ı ne kadar bekleriz bilemiyorum. Bye&Smile...

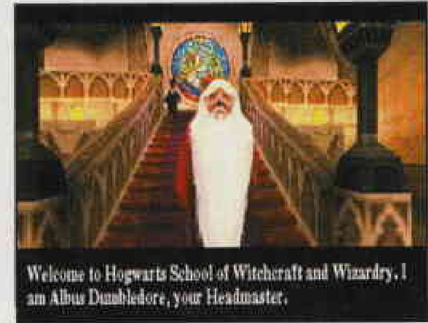
MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr



Yürü be koçum, kim tutar seni



Cinci Hayri Hoca



Müdür müdür müdür?

Havada dururum, kralını tanımam





INFO-BOX | **MACERA**

Bilgi İçin • www.konami.com
Yapım • Argonaut Games
Dağıtım • Electronic Arts

Desteklenenler • Dual Shock, 1 Oyuncu, 1 Memory Blok, Dual, Analog Kontrol

HARRY POTTER AND THE SORCERER' S STONE | **78**

Grafik • Kaplamalar ve büyü efektleri güzel, ama kısmi yavaşlamalar var

Atmosfer • "Potter" otantik havası esiyor. Bazen oyundan koptuğunuz da olmuyor değil.

Ses • Seslendirme gayet iyi, müzikler de idare eder.

Oynanabilirlik • Güzel uyarlama fakat kamera birazcık can sıkıyor.



spiderman2 enterelectro

Örümcek Adam' ın sonu ne olacak?



Spider-Man denince, Kingpin, Doctor Octopus, Venom ve Green Goblin ile savaşan dost canlısı, örümcek kafalı bişi geliyor insanın aklına. Serinin devamı niteliğindeki bu oyunda, final boss zayıf düşmanlardan birisi olan Electro. Spider-Man 2 de, ilki gibi üçüncü kişi aksiyon bazlı bir süper kahraman oyunu. Amaç klasik: Electro' nun dünyayı ele geçirmesini önlemek. Oyun boyunca bir binadan diğerine geçiyor, güç arttırıcı nesneler alıyor ve şapşal haydutları pataklıyorsunuz. Hatırı sayılır miktarda boss harcamayı da ihmal etmiyorsunuz.

Acı ama, oynadığım en hayal kırıklığı yaratan oyunlardan birisi de Spider-man 2: Enter Electro oldu. Oyun çok sakin başlıyor ama ilk boss olan Shocker' a geldiğinizde işler değişiyor. Kontrolden çıkmış kontrollerin de yardımıyla bu boss sizi baya hırpalıyor. İşin garip tarafı, oyunda ilerledikçe bosslar kolaylaşıyor. Bahsettiğim kötü kontrollerle birleşen yeni hareketler, can sıkmaktan başka işe yaramıyor. Oyundaki zırt pırt değişen kamera açıları evlere şenlik. Binaların kenarında yürürken durduk yere açı mı değiştirilir canım?

Buzağı mı? Nası yani?

Bir kere oyun sizin ne yapmak istediğinizi anlamıyor. Düğmelere basmak veya kolları çekmek yerine çektiğiniz tek şey işkence oluyor. Siz, zamanlı bir görevde düğmeyi bulup açmaya çalışırken duvarı yumrukladığınızdan, oradaki lavuğun birisi de makineli tüfeği ile sizi harcıyor. Bu örnek aslında bütün bir buzdağının küçük bir parçası ve oyunun ciddi bir yardıma ihtiyacı olduğunun bir göstergesi.



İkiz Kuleler, Peter Parker' ın New York' undan çıkartıldı.

Bölümlerde bomba için anahtar bulma, lazerleri yok etme, yüksek binalara tırmanma, rehine kurtarma, tuzaklardan sakınma gibi klasik süper kahraman atraksiyonlarını yapıyorsunuz. Sağdan soldan sağlık, ağ, kalkan, çizgi roman gibi eski, elektrik ağı, buz ağı (buzağı değil), taser, elektrik kalkanı gibi yeni nesneleri toplamayı da ihmal etmiyorsunuz. Yine her bölümde topladığınız çizgi romanlar, galeri bölümündeki resimleri açıyor. Bana sorarsanız, açılmayı bekleyen yeni kostümlere rağmen, kimsenin bu oyunu tekrar oynamak isteyebileceğini zannetmiyorum.

Electro zararsız da; ya faturaları?

Serinin önceki oyununa göre daha iyi grafikler sunan oyun, framerate olarak daha da geriye gitmiş. Ara demolarda ağızların da oynamasını isterdim diyecektim ama bunun bir PlayStation 2 oyunu olmadığını hatırladım. Müzikler ise ilk oyundaki gibi çılgın, yanar-dönerli değil. Tek kelimeyle averaj. Orijinal Spider-Man müziği kullanılsaymış bomba olurmuş.

Bence bu oyun, en sevdiğim Marvel kahramanı olan Örümcek Adam' ın adını lekeliyor. Nefret ettiren kontroller, sarhoş kameramanla birleşince "-eee, hiçbir şey yapılmıyor ki" derecesinde bir zorluk ve sıkıcılığa ulaşılıyor. Yarısı kamera açısı değiştirmekle geçen bu oyunu almanızı pek tavsiye etmiyorum. Örümcek adam için bir şeyler yapmak istiyorsanız, PlayStation2' de çıkacak yeni oyunlarının güzel olmasını ummaya başlayın. Bye&Smile...

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr

INFO-BOX | **AKSİYON**

Bilgi İçin • www.eagames.com
Yapım • Vicarious Visions
Dağıtım • Activision

Desteklenenler • 1 Oyuncu, Dual Analog Controller , 1Memory Blok

SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO | **59**

Grafik • Düşük framerate' i hesaba katmazsak averaj.

Atmosfer • Yok yok, Spider-Man ruhunu zedeleyen bir oyun bu.

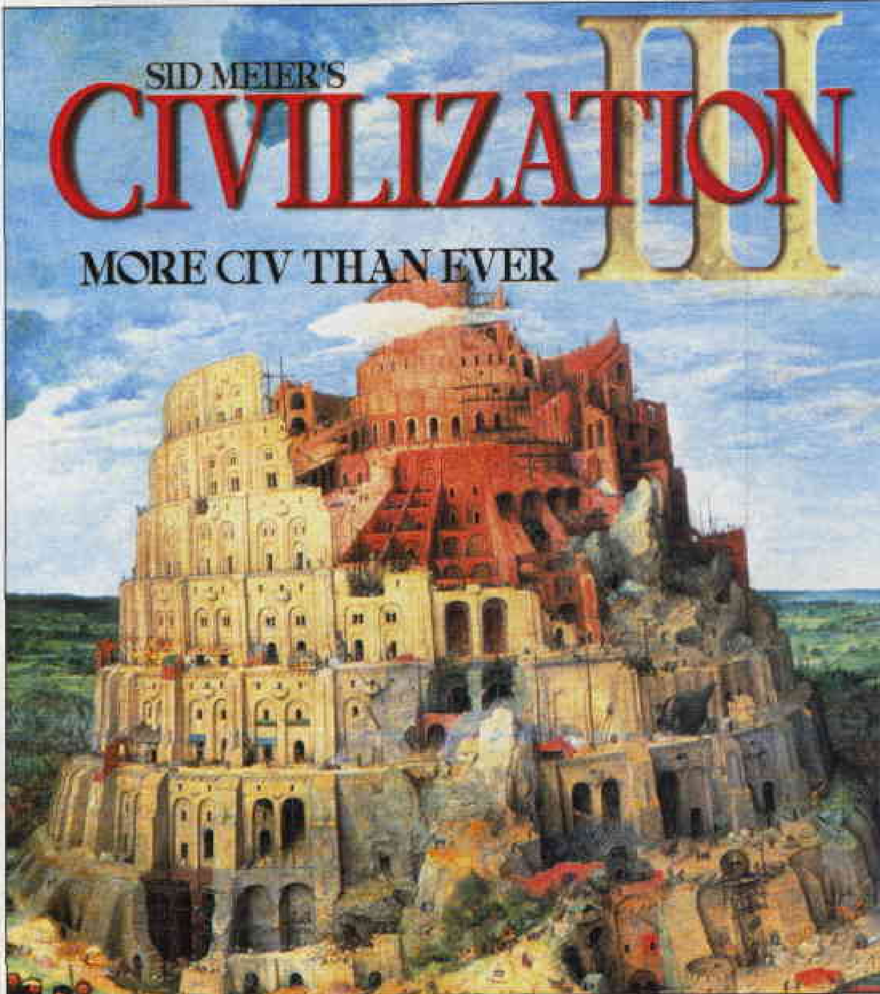
Ses • Hareketlilik de olmasa facia.

Oynanabilirlik • Zaten kötü olan kontrollere bir de sarhoş kameraman eklenince kendinizi yırtmaya başlıyorsunuz.

civilization3

Yılın en iyi oyununu yenmenin yollarını sizler için yazdık

Hakkında yazı yazmanın çok zor olduğu oyunlardan biri Civilization III. Tamam Civilization I'den beri (Amiga'daki en popüler oyunlarımdandı) bu oyunu defalarca bitirmişimdir, başında sabahladığım ender oyunlardandır, ama her şeyden önce bu bir strateji oyunu. Yani iki kişinin oyununun birbirinden kesinlikle farklı olacaktır. İkincisi Civilization çok derin bir oynanışa sahip, ayrıntılı ve karmaşık bir oyun. Her ne kadar oyunu hiç bilmeyen biri bile en fazla bir saat içinde, özellikle de muhteşem Civilopedia sayesinde oyunu rahatlıkla çözebilecek olsa da, bunun yanında en usta oyuncuların bile belki de birkaç kez bitirip de fark edemedikleri özelliklere sahip olan bir oyun. Şimdi böyle bir oyun hakkında nasıl yazı yazılır? Dahası bu strateji yazısından okurlar nasıl faydalanabilir? İşte size yazının ilk ve en önemli tavsiyesi: Bu yazıya oyun sırasında sıkıştığınızda göz atmak yerine, bir yarım saatinizi ayırıp baştan sona okuyun. Emin olun ki hem oyuna bir dahaki başlangıcınızda ne istediğinizi çok daha net olarak biliyor olacaksınız, hem de oyunun zenginliklerinden daha iyi yararlanabileceksiniz. Lafı daha fazla uzatmayalım ve çeşitli konu başlıkları altındaki strateji yazımıza başlayalım.



Nasıl bir dünyada oynamak istersiniz?

Oyunda karar vermeniz gereken ilk şey bu. Suların çok, karanın az olduğu bir yer de seçebilirsiniz, sıcaktan kavrulan koskocaman bir kara parçasından oluşan bir yer de.

Kara – Su Dağılımı

Göreceğiniz gibi ilk olarak dünyanızın ne tür kara parçasından oluşacağını ve bu kara parçasındaki su miktarını seçeceksiniz. Bakalım seçenekleriniz neler:

Pangaea: Dev bir kıta düşünün. Bu kara parçasında başarılı olmak için Liman ve Havaalanı'na pek gerek duymayacaksınız, ama birimlerinizin hızlı hareket edebilmeleri için oldukça sıkı bir yol ağı kurmanız gerekli. Tüm uygarlıklar aynı kara parçası üzerinde olduklarından toprak kavgasının daha çabuk ve daha çok yaşandığı bu ayarda güçlü kara birimlerine öncelik vermelisiniz.

Continents: Bu ayarda genellikle iki veya üç büyük kıta bulunuyor ve öncelikli amacımız üzerinde bulunduğunuz kıtayı güvenlik altına almak. Eğer bir köşede sıkışıp kalırsanız, sizinle aynı kıtada olan uygarlıklar rahatça gelişip size kabus yaşatabilirler. Kendi kıtanızda sağlam bir yere sahip olduğunuzda, diğer kıtalardaki uygarlıklarla ticaret yapmaya başlayabilirsiniz.

Archipelago: Karanın birçok parçaya bölündüğü bu ayarda ne kara kuvvetleri-

nizle hemen işgaller yapabilir, ne de çevre şehirleri kültürünüzle etkileyebilirsiniz. Deniz savaşları da çok çabuk sonuç getirmediğinden bu ayarda öncelik vermeniz gereken şey ticarettir. Bunun için de mümkün olan tüm şehirlerinizi Liman ve Havaalanı yapmalısınız.

Ayrıca bu kara parçaları için üç ayrı su yoğunluğu seçeneğiniz var: %80, %70 ve %60. Su fazla olursa, keşfedilecek toprak miktarı az olacağından yukarıdaki kara seçeneklerini değerlendirerek oynamak istediğiniz oyuna göre bir seçim yapın. Su az, kara parçası tek ve büyük ise savaşlar çok olur. Su fazla, kara parçaları ayrık ise ticaret daha yoğun gerçekleşir.

İklim – Yaş

Dünyanızdaki iklim arazi türlerinin sıklığını belirler. Örneğin Arid iklimini seçerseniz Plain ve Desert gibi kuru araziler daha fazla görülür. Normal iklimde ıslak ve kuru arazi sayıları birbirine yakındır. Wet iklim seçeneğinde ise Jungle ve Flood Plain gibi ıslak arazilerde artış görülür.

Isı seçeneklerinden Cool ile Tundra gibi soğuk arazilerin sayısını arttırabilir, Temperate ile dünyanızdaki arazi türlerinin birbirine yakın sayılarda olmasını sağlayabilir veya Warm ile Desert ve Jungle gibi tropik arazilerin daha sık olmasını sağlayabilirsiniz.

Şehirlerinizde özellikle yoğunlaşmak istediğiniz bir özelik varsa, buradaki ayarlarla oynayıp iyi sonuçlar almanız mümkün. Örneğin üretim üzerine yoğunlaşmak ve şehirlerinizin Shield üretiminin fazla olmasını istiyorsanız Plain ve Tundra'nın bol olduğu bir dünya yaratıp, buraları Forest'e çevirebilirsiniz. Eğer şehrinizde bolca Food olsun isterseniz Warm ve Wet kombinasyonu ile Grassland'e önem verebilirsiniz.

Gelelim dünyamızın yaşına. Eğer 3 milyar yaşında bir dünya seçerseniz dünya henüz genç olduğundan arazi türleri daha çok kümeler halinde bulunacaktır. 4 milyar yaşındaki dünyada yer kabuğu hareketleri sayesinde arazi türleri çeşitlenmiş ve birbirine karışmaya başlamıştır. 5 milyar yaşındaki 'yaşlı' bir dünyada ise artık erozyon ve diğer doğal oluşumlar sonucunda arazi türleri daha yumuşak bir hal almıştır.

Gördüğünüz gibi daha oyuna girmeden önce bile vermeniz gereken birçok karar var. Ama özellikle bu oyuna yeni başlayanlar için tavsiyem buradaki ayarları değiştirmeden oyuna girmenizdir. En azından dengeli bir oyun yaşarsınız ve sonradan pişman olmazsınız ;)

Size en uygun uygarlık hangisi?

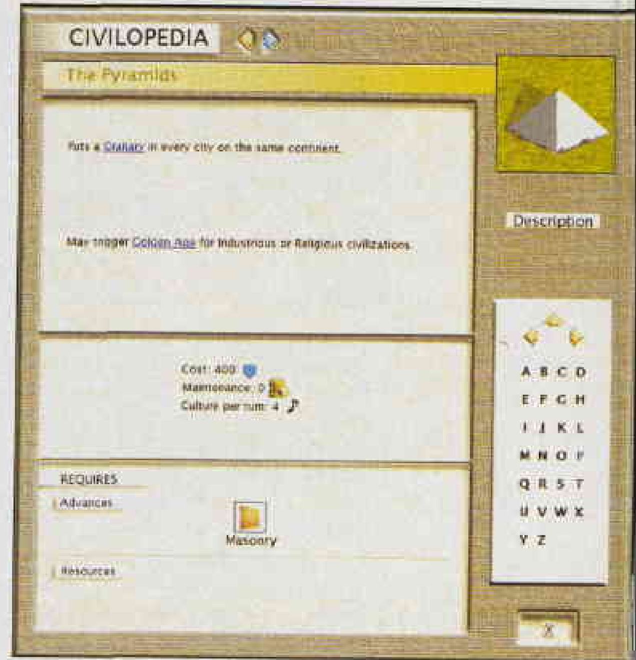
Dünya seçiminden sonra geldik en önemli karara : Uygarlık seçimi. Belki çoğunuz size isim olarak yakın gelen uygarlıkları seçmişsinizdir (Fransa, Amerika gibi), ama uygarlıkların karakteristiklerini bilirseniz, seçiminizi hem daha rahat yaparsınız, hem de oyun içinde nasıl davranmanız gerektiğini bilirsiniz.

Civilization III'te toplam 16 uygarlık bulunmaktadır. Her bir uygarlık beş farklı karakteristikten –Endüstriyel, Yayılmacı, Askeri, Bilimsel, Ticari ve Dini- ikisine sahiptir. Her bir uygarlık oyuna iki adet bilimsel gelişme ile başlar ve yine her uygarlık belirli bir bilim seviyesine ulaştığında hazırdaki birimlerden birinin yerine geçen kendine has bir birime sahiptir. Şimdi ilk olarak bir tabloda bunları görelim, ardından ayrıntıya gireceğiz (uygarlık isimlerini Türkçe yazma gereği görmedim, orijinal kalmaları daha iyi).

Askeri: Askeri uygarlıklar Barracks, Walls ve Coastal Fortresses gibi savaşa ve savunmaya dayalı yapıları diğerlerinden daha hızlı yaparlar. Barracks yapımıyla beraber ürettiğiniz birimler Veteran olacaklarından bunu erken bir avantaj olarak kabul edebiliriz. Ayrıca savaş alanındaki Elite birimlerinizin Leader rütbesine terfi etmeleri de daha sık gerçekleşeceğinden ordular yaratarak düşmanlarınıza rahatça meydan okuyabilirsiniz. Eğer oyundaki temel amacınız tüm dünyayı ele geçirmek ise Askeri uygarlıklardan birini tercih etmelisiniz. Askeri uygarlıklar oyuna Warrior Code bilgisiyle başladıklarından, hemen Archer üretmeye başlayabilirsiniz.

Bilimsel: Bilimsel uygarlıklar Library, University, Research Lab gibi bilime dayalı yapıları daha ucuza yaparlar ve her yeni çağın başında bir bilimsel gelişmeyi anında öğrenebilirler. Yapılan bu bilim yuvaları sayesinde şehirlerinizde üretilen kültür puanı artar ve yakınınızda bulunan diğer az gelişmiş şehirleri etkiniz altına alabilirsiniz. Bilimsel uygarlıklar oyuna Bronze Working bilgisi ile başladıklarından hemen Spearmen ve Colossus yapabilirsiniz.

Dini: Dini uygarlıkların en büyük artısı şehirlere ucuza yapılabilen dini binalar (Temple ve Cathedral gibi) sayesinde halkın daha mutlu olması ve bunun yanı sıra hatırı sayılır derecede kültür puanı yaratabilmesidir. Ayrıca yönetim değişikliği sırasında diğer uygarlıkların aksine Anarchy durumuna geçilmez ki bu da oyunda ilerlediğiniz zaman göreceğiniz gibi çok büyük bir avantajdır. Dini uygarlıklar oyuna Ceremonial Burial bilgisiyle başlarlar, yani şehirlerinize hemen bir Temple yapabilirsiniz.



Aklınıza takılan bir şey olduğunda mutlaka Civilopedia'yı kullanın. Oyunun sonuna kadar en büyük yardımcınız olacaktır.



Gördüğünüz gibi lüks kaynakları fazla tutarak halkınızın mutlu olmasını sağlayabilirsiniz.



Şehirlerinizin etrafında yol, maden veya sulama yapılmamış tek bir kare bile bırakmayın. Bunu ilk şehrinizden başlayarak tüm şehirleriniz için yapmalısınız.

Uygarlık	Karakteristik	Bilimsel Gelişmeler	Özel Birim
America	Endüstriyel, Yayılmacı	Masonry, Pottery	F-15
Aztecs	Askeri, Dini	Warrior Code, Ceremonial Burial	Jaguar Warrior
Babylon	Dini, Bilimsel	Ceremonial Burial, Bronze Working	Bowman
Britain	Yayılmacı, Ticari	Pottery, Alphabet	Man-o-War
China	Endüstriyel, Bilimsel	Masonry, Bronze Working	Rider
Egypt	Endüstriyel, Dini	Masonry, Ceremonial Burial	War Chariot
France	Endüstriyel, Ticari	Masonry, Alphabet	Musketeer
Germany	Askeri, Bilimsel	Warrior Code, Bronze Working	Panzer
Greece	Bilimsel, Ticari	Bronze Working, Alphabet	Hoplite
India	Dini, Ticari	Ceremonial Burial, Alphabet	War Elephant
Iroquois	Yayılmacı, Dini	Pottery, Ceremonial Burial	Mounted Warrior
Japan	Askeri, Dini	Warrior Code, Ceremonial Burial	Samurai
Persia	Askeri, Ticari	Warrior Code, Alphabet	Immortals
Rome	Endüstriyel, Askeri	Masonry, Warrior Code	Legionary
Russia	Yayılmacı, Bilimsel	Pottery, Bronze Working	Cossack
Zulus	Askeri, Yayılmacı	Pottery, Warrior Code	Impi

Endüstriyel: Endüstriyel uygarlıkların iki temel avantajı vardır. İşçileri çok daha hızlı çalışırlar ve çok nüfuslu şehirler fazladan Shield üretirler. Artan Shield üretimi kirliliğe yol açsa da oyunun ilerilerinde Hydro Plant gibi çevreye saygılı yapılar kurarak bu dezavantajı yok edebilirsiniz. Endüstriyel uygarlıklar oyuna Masonry bilgisi ile başlarlar. Masonry ile başlayan bir uygarlık hemen Pyramids harikasını inşa edebilir ve böylece bu harika ile aynı kıta üzerinde bulunan tüm şehirleriniz otomatik olarak Granary sahibi olur. Eğer oyunu tek bir kıta üzerinde oynuyorsanız bu tür kıtaya yönelik harikalar çok işinize yarayacaktır.

Ticari: Ticari uygarlıklardaki büyük şehirler daha fazla para üretirler ve şehirlerinizde boşa harcanan Shield miktarı diğerlerinden çok daha az olur. Şehrinizin fazla para üretmesi sayesinde bilime ve eğlenceye daha fazla bütçe ayırabilir, hatta fazla paranızın bir kısmını rakip uygarlıklardan teknoloji çalmak için bile kullanabilirsiniz. Ayrıca yine para sayesinde birimlerin ve yapıların üretimini hızlandırmanız da mümkün. Ticari uygarlıklar oyuna Alphabet bilgisiyle başlarlar ve hemen Writing öğrenip rakiplerinden önce elçilikler kurabilirler.

Yayılmacı: Dünya haritasının büyük bir kısmında kendi rengini görmek isteyen oyuncuların favori seçeneği olacak olan Yayılmacı uygarlıklar oyuna Scout birimi ile başlarlar ve bu sayede haritayı çok daha hızlı biçimde açabilirler. Ayrıca keşfedecekleri Barbar kabilelerinin de getirileri fazla olacaktır. Çünkü oyunda sabit olan barbar kabilelerini ele geçirdiklerinde yeni teknoloji öğrenme ihtimalleri de fazladır. Böylece oyunun başlarında teknolojik açıdan liderliği hemen ele geçirebilirler. Yayılmacı uygarlıklar oyuna Pottery bilgisi ile başlayacaklarından kısa sürede Map Making öğrenebilirler ve harita karşılığında diğer uygarlıklardan lüks ve teknoloji alabilirler.

Sınırları Genişletmek, Arazileri Geliştirmek ve Halkınızı Yönetmek

Evet şimdi de Civilization'ın üç önemli konseptini inceleyeceğiz. Uygarlığınızı seçtiniz, oyuna başladınız ve ekranda yanıp sönen bir Settlers simgeniz var. İşte her şey burada başlıyor. İlk önce şehirlerimizi kuracağız, sonra şehirlerimizin yaşam standardını yükselteceğiz ve halkımızın mutlu olmasını sağlayacağız.

Genişleyen Sınırlar

Dünyanın büyük bir kısmına yayılmış güçlü bir uygarlık sahibi olmak çok zevkli bir şeydir. Sınırlarınızı genişletmek için kullanabileceğiniz üç ana yolu şimdi okuyacaksınız.

Settlers birimi: Settlers birimi olmadan şehir kuramazsınız. Bu birimin tek görevi şehir kurmaktır. Oyuna bu birimle başlarsınız ve başka bir şehir kurmak istediğinizde hazırdaki şehirlerinizden birinde bu birimi üretmeniz gerekir. Settlers yaptığınızda bulunduğu şehrin nüfusu 1 birim azalır (yeni şehre insan lazım) ve yeni şehir kurana kadar geçen her sıra için hazineden bir altın harcanır.

Settlers'ın bir büyük avantajı da özellikle çok kalabalığın sorun yaratmaya başladığı şehirlerin nüfuslarını azaltabilmesidir. Eğer 'burası çok kalabalık' diye hayıflanan insanlar görmeye başlarsanız bir Settlers yaratın ve şehrin nüfusunu düşürmüş olun. Sonra birkaç tane de Worker yaratırsanız hem yeni şehrinizin etrafını geliştirirsiniz, hem de nüfusu denge altında tutmuş olursunuz.

Kültür: Kültür birikimi, Civilization III'te her bakımdan büyük önem taşıyor. Şehirlerinizde hatırı sayılır miktarda kültür puanı üretmek için mutlaka Temple, Library, University, Cathedral ve Colosseum inşa edin. Özellikle de Bilimsel bir uygarlıkla oynuyorsanız, bu yapıları yapmanız şarttır. Peki üretilen kültür puanının sınırlarınızın genişlemesi üzerinde nasıl bir etkisi olabilir? Hemen açıklayayım. Bir şehirde üretilen kültür puanı belli seviyelere ulaştığı zaman şehir sınırları otomatik olarak genişler (çünkü etrafa yayılan kültür miktarı artmıştır). Örneğin şehre Temple yaptığınızda sıra başına 2 kültür puanı üretirsiniz. Bu puanlar ilk etapta 10'a ulaştığında bir üst kültür seviyesine geçersiniz ve sınırlarınız genişler. Ama Temple gibi yapıları daha en baştan yapmanız, bu yapıların çağlar sonra şehrin vazgeçilmez parçaları haline gelmelerine ve tarihi kültür eserleri olarak daha fazla kültür puanı yaratmalarına neden olur.

Kültür seviyeniz arttıkça sizinle sınır komşuluğu olan uygarlıkların, size yakın pozisyonda bulunan kültürü az şehirleri kültürünüzden etkilenecek ve sizinle birleşmek isteyeceklerdir. Size katılan bu yeni şehirlerde de kültür arttıkça daha fazla 'az gelişmiş' şehir size katılmak isteyecek ve bunu kabul ettiğinizde diğer uygarlıkla hiç bir sorun yaşamadan sınırınızı genişletmiş olacaksınız.

Savaşlar: Civilization oynayanların büyük çoğunluğu sınırlarını genişletmek için askeri güç kullanmayı tercih eder (nedense). Bu ilk bakışta kolay görünse de, dengeli bir ordu kuramazsanız kısa zamanda size karşı dönecek bir karardır. Yine de özellikle etrafınızdaki küçük uygarlıkları, veya sizin gelişmenizi ciddi biçimde engelleyen komşu uygarlıkları askeri güçle sindirerek sınırlarınızı genişletme yoluna gidebilirsiniz.

İşgal ettiğiniz şehirlerde ilk başta belli bir direniş olsa da, işgalde kullandığınız askeri birimleri şehirde beklettiğinizde birkaç sıra içinde direniş sona erecek ve her şey eski güzel haline dönecektir.

Bir şehri ele geçirdiğinizde size tavsiyem çok zorunda kalmadığınız sürece şehri yıkmamanızdır. Eğer bu şekilde davranırsanız diğer uygarlıkları kızdırırsınız ve aranızdaki ilişkileri oyunun sonuna kadar düzeltemeyebilirsiniz. Gittiği her yere yıkım

götüren bir uygarlıkla kimse dost olmak istemez. İleride savaş hakkında daha ayrıntılı bilgi vereceğim.

Gelişen Araziler

Kurduğunuz şehirlerin gelişebilmesi için öncelikle çevrelerindeki araziyi geliştirmeniz gereklidir. Oyunda başarılı olabilmek için şehrinizin etrafına gerekli sulamaları, yolları ve madenleri yapmalısınız. Ancak şehrinizin etrafındaki araziyi yiyecek ve üretim bakımından oldukça dengeli kullanmanız gerekir. Eğer üretime çok fazla arazi ayırırsanız şehrinizin nüfusu belli bir noktadan sonra yiyecek yetersizliği yüzünden artmayacaktır. Bu yüzden özellikle Grassland tarzı arazilerde madenden çok sulamayı tercih etmelisiniz. Bu kısmın sonundaki tablodan arazi türlerine yapacağınız geliştirmelerin sonuçları hakkında fikir sahibi olabilirsiniz.

Sulama: Uygarlığınız Electricity teknolojisini keşfedene kadar yalnızca nehirlere, göllere veya önceden sulama yapılmış bir araziye komşu olan arazilere sulama yapabilirsiniz. Yani oyunda belli bir seviyeye gelene kadar nehirlerden şehrinize doğru sulama getirmeniz gerekir. Sulama sayesinde arazilerin yiyecek üretimi artar.

Maden: Şehrinizin etrafındaki tüm Hills ve Mountain arazilerine mutlaka maden yapın. Bu tür arazilere sulama yapma imkanı yoktur, ama maden yaptığınızda oldukça fazla üretim sahibi olursunuz. Bunun yanı sıra eğer nehirler çok uzaktaysa ve sulama yapma imkanınız yoksa, yeterince de yiyecek sahibi olduğunu düşünüyorsanız Plain, Grassland ve Tundra gibi arazileri Forest'e çevirerek üretimi arttırabilirsiniz. Madenin hangi arazi türlerine fayda sağladığını yine tablodan görebilirsiniz.

Yol: Geldik en önemli geliştirmelerden birine. Şehirleriniz arasında ticaret olabilmesi için mutlaka yollarla birbirlerine bağlı olmaları gerekir. Sahip oldukları stratejik ve lüks kaynaklarını birbirleriyle paylaşan şehirlerde mutluluk oranı daha yüksek olur. Örneğin bir şehrinizin stratejik kaynakları arasında at varsa, bu şehri diğer şehirlerle bağlamadığınız sürece atlı birimleri yalnızca o şehirde üretebilirsiniz. Bu şehri diğerlerine bağladığınızda, bağlı olan tüm şehirler de bu kaynağı kullanmaya başlayacak ve atlı birimler üretebileceklerdir. Ayrıca yollar birimlerinizin hareket kabiliyetlerini çok büyük ölçüde geliştirirler ve yapıldıkları arazideki para üretimini 1 arttırırlar.

Demiryolu: Demiryolu oyundaki en büyük gelişmelerden biridir. Örneğin sulama yaptığınız bir arazide demiryolu varsa yiyecek üretimi %50 artar, maden yaptığınız bir arazideki demiryolu üretimi %50 arttırır. Ayrıca birimleriniz demiryolu üzerinden ilerlerken hiç hareket puanı harcamazlar. Yani birimlerinizi kıtanın bir ucundan bir ucuna anında götürebilirsiniz. Bunun faydasını özellikle savaş durumlarında



Burası başkentten uzakta bir şehir. Ama Forbidden Palace harikası sayesinde üretimde neredeyse hiç kayıp yaşanmıyor.

göreceksiniz, saldırmak istediğiniz şehrin yakınındaki şehrinize anında bütün şehirlerinizden birimler transfer etmek veya savunmanız gereken şehri bir anda askerlerle doldurmak gerçekten çok yararlı.

Demiryolu yapabilmek için Iron ve Coal stratejik kaynaklarına sahip olmanız gerekir. Eğer sınırlarınız içinde bu kaynaklar bulunmuyorsa, kesinlikle diğer uygarlıklarla ticaret yapın.

Yönetilen Halk

Civilization'da yaptığınız her şey aslında halkınız içindir. Sürekli onların daha mutlu, daha zengin, daha kültürlü, daha bilgili ve daha güçlü olmaları için emek harcarsınız. Şimdi de bunun yollarını öğreneceğiz.

Halkın mutlu olmasını sağlamak

İnsanları mutlu etmenin yolu aynı gerçek hayatta olduğu gibi onları lükse boğmaktır :) Uygarlığınız ne kadar fazla lüks kaynağa sahip olursa, insanlarınız da o kadar mutlu olacaktır. Sahip olduğunuz her bir lüks türü, o lüks türüne bir şekilde yollarla bağlanmış olan tüm şehirlerde bir tane kararsız vatandaşı mutlu hale getirir. Sınırlarınız içinde 3-5 çeşit lüks kaynak olsa bile bununla yetinmeyin, diğer ülkelerle ticaret yaparak elinizde fazla olan kaynaklara kar-

Gelir gider dağılımına dikkat edin. Bilime harcanan bütçeyi mümkün olduğunca yüksek tutarsanız en ileri uygarlıklardan biri olursunuz.

Arazi	Yiyecek	Üretim	Para	Sulama	Maden	Yol
Desert	0	1	0	+1	+1	+1
Flood Plain	3	0	0	+1	0	+1
Forest	1	2	0	0	0	+1
Grassland	2	0	0	+1	+1	+1
Hills	1	1	0	0	+2	+1
Jungle	1	0	0	0	0	+1
Mountain	0	1	0	0	+2	+1
Plains	1	1	0	+1	+1	+1
Tundra	1	0	0	0	+1	+1

şılık onlardan farklı lüks kaynaklar alın. Ayrıca Domestic Advisor ekranından lükse ayırdığınız bütçeyi arttırarak da benzer bir etki yaratabilirsiniz. Bunun faydasını özellikle de oyunun ilerilerinde nüfusunuz oldukça artmış haldeyken göreceksiniz. Oyunda bulunan sekiz farklı lüks kaynak, birbirinden farklı araziler üzerinde meydana çıkabilirler. Bunları sayarsak:

Dyes – Forest ve Jungle , Furs – Tundra , Gems – Jungle ve Mountain , Incense – Desert ve Hill , Ivory – Plain ve Forest , Silk – Forest ve Jungle , Spice – Forest ve Jungle , Wine – Grassland, Plain ve Hill.

Halkın üretim yapmasını sağlamak

Oyunda lüks kaynakların yanı sıra, uygarlığınızın gelişmesi için çok çok büyük önem taşıyan stratejik kaynaklar vardır. Oyundaki birçok birim ve yapıyı yapmak için belli stratejik kaynaklara sahip olmanız gerekir. Mesela elinizde Oil yoksa tank veya uçak yapamazsınız, elinizde Saltpeter yoksa tüfek kullanan birimleri üretemezsiniz. Bu durumda elinizde olmayan kaynakları ya ticaret, ya savaşla ele geçirmeniz çok önemli bir hal alıyor. Genellikle çeşitli uygarlıkların elinde önemli stratejik kaynaklardan ihtiyaç fazlası bulunabildiğinden, bunlara karşı para veya kaynak teklif ederek anlaşma yapabilirsiniz.

Diyelim ki tank yapmak istiyorsunuz ama elinizde Iron yok. Hemen elinde Iron olan bir uygarlığa teklif götürüyorsunuz (teklifler 20 sıra için geçerli oluyor), Iron'ı alıp bütün gücünüzle tank üretmeye başlıyorsunuz. Sonra da bu tanklarla yakınında Iron bulunduran şehre saldırıp bu kaynağı uygarlığınıza ekliyorsunuz :)

Stratejik kaynakları hangi arazi türlerinde bulabileceğinizi öğrenmek ister misiniz? İşte cevabı (bu arada Uranium, Oil gibi bazı kaynaklar belli bir teknoloji seviyesine ulaştığınızda ortaya çıkacaktır. Niye hiçbir yerde bulamıyorum diye dert etmeyin erkenden):

Aluminium - Plain, Hill ve Mountain , Coal – Hill ve Mountain , Horse – Grassland, Plain ve Hill , Iron – Hill, Mountain ve Plain , Oil – Plain, Desert ve Tundra , Rubber – Forest ve Jungle , Saltpeter – Desert, Tundra, Hill ve Mountain , Uranium – Forest ve Mountain.

Ayrıca bütün bu stratejik kaynaklar, üzerine bulundukları arazideki Shield üretimini büyük oranda arttırırlar.

Şehrin üretimini arttırmak

Lüks kaynakların ve stratejik kaynakların dışında bir kaynak cinsi daha vardır: bonus kaynaklar. Bunlar üzerinde bulundukları arazinin yiyecek, üretim ve para gelirini oldukça yüksek oranda arttırabilirler. Daha fazla yiyecek, daha fazla üretim ve daha fazla para, daha mutlu insanlar demektir. Bu bonus kaynaklardan faydalanabilmek için yol bağlamanıza gerek yoktur ve sadece sınırları içinde bulundukları şehre fayda sağlarlar. Altı farklı çeşit bonus kaynağın faydalarını sayacak olursak :

Cattle Grassland, Plain ve Tundra arazilerinde fazladan iki yiyecek ve bir üretim sağlar.

Fish Coast, Sea ve Ocean arazilerinde fazladan iki yiyecek ve bir para sağlar.

Game Tundra, Forest ve Jungle arazilerinde fazladan bir yiyecek sağlar.

Whales Sea ve Ocean arazilerinde fazladan bir yiyecek, bir üretim ve iki para sağlar.

Wheat Flood Plain, Grassland ve Plain arazilerinde fazladan iki yiyecek sağlar.

Gold Hill ve Mountain arazilerinde fazladan dört para sağlar.

Kaynak ticareti için Trade Advisor'ı kullanın. Böylece hangi uygarlıkla, hangi kaynakları takas edebileceğinizi görebilirsiniz.

Para, Savaş ve Harikalar

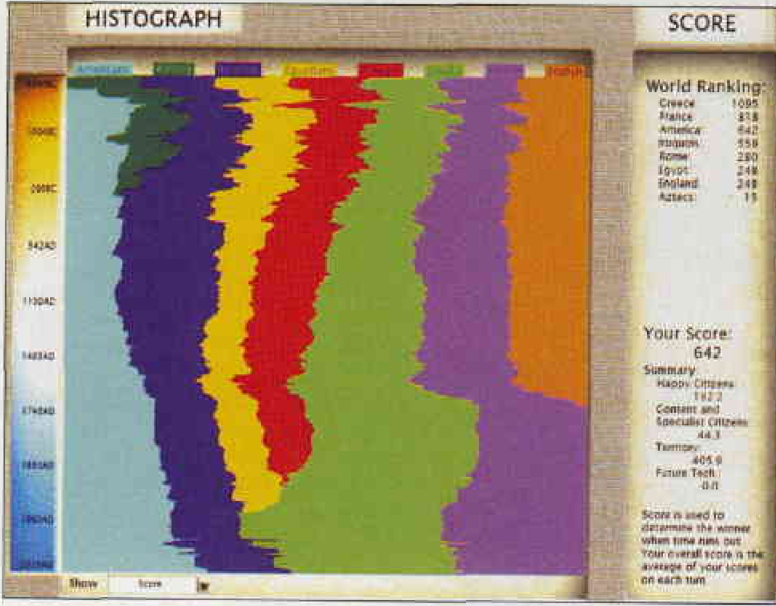
Oyunun temellerini öğrendiğinize göre şimdi biraz daha ayrıntıya girme vakti geldi demektir. Bu bölümde elinize geçen para ile yapabileceklerinizi, savaş durumunda yapmanız gerekenleri ve harikaların ne iş yaradıklarını anlatacağım.

Para her şeyi satın alabilir

Civilization III'te kısıtlı bir bütçeyle bile aslanlar gibi mücadele edebilseniz de, harcayacak fazladan paranız olduğunda biraz daha rahat hareket edebildiğinizi göreceksiniz. Özellikle diğer uygarlıklardan elinizdeki kaynaklar için sıra başına para alırsanız, büyük şehirlerinizde yapacak başka bir şey kalmadığında Wealth üretmeye başlarsanız, hazineniz kısa zamanda tahmin edebileceğinizden daha dolu olacaktır. Bu fazla parayı da bilime, ordu yapımına, eğlenceye veya casusluğa harcayabilirsiniz.

Bilim: Size tavsiyem Domestic Advisor kısmında Bilime ayırdığınız bütçeyi 'gelириniz eksiye geçmeyecek şekilde' mümkün olduğunca arttırmanızdır. Bu şekilde yeni teknolojileri çok daha kısa sürede öğrenebilir ve eğer isterseniz bunları satarak harcadığınız paradan çok daha fazlasını kazanabilirsiniz. Bu oyunda teknolojik bakımdan ileride olan uygarlıkların hem daha fazla puan kazandıklarını, hem de rakiplerine göre çok daha güçlü olduklarını kesinlikle unutmayın. Rakibinizin elinde nükleer füzeler varsa, elinizdeki tanklarla ne kadar karşı koyabilirsiniz ki?

Ordu: Her bir yönetim türünde belli sayıya kadar askeri birim desteklenir. Desteklenen askeri birimlerinize elinizdeki Worker'lar ve henüz bir şehre katılmamış olan Settler'lar da dahildir. Uygarlığınızda bulunan askeri birim sayısını, desteklenen



Histograph'ı düzgün aralıklarla kontrol edin. Gördüğünüz gibi Regent zorluk seviyesinde bile diğer uygarlıklar oldukça zorlu rakip oluyorlar.

birim sayısına yakın tuttuğunuz sürece rakip uygarlıklar size gözü kara biçimde saldırmayacaklardır. Ama askeri birim sayınız arttıkça, bunların bakımı için harcadığınız bütçe de gözle görülür biçimde artar. Savaş zamanlarında bilime ayırdığınız bütçeden kesinti yaparak, askeri bütçenizi arttırabilirsiniz. Eğer yeterince paranız varsa, bolca askeri birim yapmaktan çekinmeyin.

Eğlence: Diyelim ki dünyada barış hüküm sürüyor ve teknolojik açıdan da hiç fena sayılmazsınız. O halde fazla paranızı insanlarınıza lüks ve eğlence sunmak için harcayabilirsiniz. Özellikle de isyanlar sırasında eğlence bütçesine ayırdığınız miktarı arttırarak isyanları bastırabilir ve çok önemli olan üretimin kesilmemesini sağlayabilirsiniz. Ayrıca nüfusunuzdaki mutluluk oranı, uygarlık puanınız üzerinde oldukça etkilidir.

Casusluk: Biriken parayı değerlendirmenin en iyi yollarından biri. Diğer uygarlıklara elçilikler kurduktan sonra casuslarınıza para vererek üretimi sabote edebilir, isyan çıkarabilir ve hepsinden önemlisi teknoloji çalabilirsiniz. Size tavsiyem teknoloji çalmak için çok fazla birikmesini beklememeniz. Teknoloji çalmayı denemeden önce oyunu kaydedin ve en ucuz biçimde çalmayı deneyin. Başarısız olursanız oyunu geri yükleyin ve başka bir sırada tekrar deneyin. %100 başarı oranının olduğu hırsızlık'seviyesi, ilk seviyenin 4-5 katı para gerektirdiğinden boşa israfmış gibi geliyor bana.



Birimlerinizi birlikte hareket ettirerek güçlerini arttırabilirsiniz. Gördüğünüz Cruise füzesinin altında 4 tane Mech Infantry, 2 tane de Cavalry var.

Savaş zamanı

Açıkçası ben zorda kalmadıkça veya canım sıkılmadıkça diğer uygarlıklara savaş açma taraftarı değilim. Savaş sırasında hem teknolojik gelişmelerden geri kalıyorsunuz, hem yönetim şeklinize bağlı olarak halkınız arasındaki mutsuzluk oranı artıyor, hem de savaşmaktan üretime vakit bulamıyorsunuz. Ama bunu yanı sıra ne zaman barış içinde yaşamak istesem, diğer uygarlıklardan biri kaşınıp bana savaş açıyor (hatta aynı anda birkaçı birden savaş açıyor) ve ben de şehirlerime yığmış olduğum güçlü ordumu savaş alanına sürmek zorunda kalıyorum :) Kısacası savaş kötüdür, ama çoğunlukla savaşmak zorunda kalacağınızdan iyi bir orduya sahip olmak önemlidir.

Savunmaya ağırlık vereyim diyorsanız: Belki siz de benim gibi sınırlarınız dışına çıkıp savaşarak zaman kaybetmek istemiyorsunuzdur. O zaman düşmanın sizin ayağınıza gelmesini bekleyin, güçlü savunma sistemlerinizle onları saldırdıklarına pişman edin, sonra da barış karşılığında ellerindeki teknolojileri, paralarını ve kaynaklarını isteyin :)

Eğer savunmaya ağırlık verecekseniz şehirleriniz arasında hızlı bir ulaşım yolu olmasına özen gösterin, yani kısacası uygarlığınızı yollar ve raylarla doldurun. Bu şekilde savunmanız gereken yerlere anında birim yığınağı yapabilirsiniz. Şehirlerinizde özellikle savunma yetenekleri yüksek olan birimler yapın (Infantry, Rifleman vs). Bunun yanı sıra size saldırdıktan sonra zayıf düşerek kaçmaya çalışan birimleri indirmek için de her şehrinizde en az bir iki tane güçlü saldırı birimi barındırın. Ayrıca bombalama yapabilen birimler de (Catapult, Cannon, Bomber vs.) saldırıya ilk tepkiyi verip düşmanı zayıflatmaları bakımından oldukça yararlıdır. Burada dikkat etmeniz gereken en önemli nokta savaş sırasında etrafta Worker barındırmamanızdır, çünkü bu savunmasız birimler hemen düşman tarafından esir alınırlar. Worker'larınızı böyle bir durumda şehirlerinize çekip bekletin.

Ben ordu istiyorum diyorsanız: Civilization'da 'Army' yaratmak aslında çok da zor değil. Army, yani ordu dediğimiz şey bir lider altında birleşmiş olan birkaç birimdir ve bu birimlerin saldırıları ve savunmaları da ortak kullanılır. Örneğin bir Veteran birimin 4 birim sağlığı varken, bir ordu içindeki üç Veteran birim 12 birim sağlığa sahip olurlar ve bu sayede savaşlarda kolay kolay yenilmezler. Şehrinizde ordu üretebilecek seviyeye gelmeyi beklemeden ordu oluşturmak isterseniz şunu yapın: İlk olarak şehirlerinize Barracks inşa edin, böylece ürettiğiniz birimler 4 birim sağlığa sa-



Sınırlarınız dışında kalan kaynaklara mutlaka koloniler kurun. Emin olun siz kurmazsanız, başka biri gelip kuracaktır.

hip Veteran birimler olacaktır. Bu Veteran birimleri savaşa sokun ve bir iki galibiyet alarak Elite (5 birim sağlık) olmalarını sağlayın. Sonra da bu Elite birimleri özellikle yenebilecekleri zayıf düşmanlara karşı kullanın ve ard arda gelen galibiyetler sayesinde Leader haline gelmelerini sağlayın. Leader vasfına sahip olan birime bir şehre götürün ve 'Build Army' seçeneği ile ordu yaratın. Artık bu orduya üç tane birim daha ekleyebilir (aynı gemiye birim yükler gibi) ve ordunuzu oluşturabilirsiniz. Unutmamanız gereken bir nokta orduya yüklediğiniz birimleri sonradan değiştiremeyeceğinizdir.

Eğer Pentagon'u inşa ettiyseniz ordulara dört birim yükleyebilir veya Military Academy inşa ederek şehirlerinizde ordular üretebilirsiniz. Ama hemen söyleyeyim, savaşlarda başarılı olmak için ordu yaratacağım diye uğraşmanıza gerek yok. Aynı araziye yerleştirdiğiniz dört beş birimi kullanarak saldırırken de ordunuz varmış gibi avantaj sahibi olacaksınız.

Ordu mordu istemiyorum, başka yolu yok mu diyorsanız: Aslında bir önceki paragrafta da anlattığım gibi ordu kurma taraftarı değilim. Bunun yerine aynı arazi üzerinde bulundurabileceğiniz birimler ile de gücünüzü arttırabilirsiniz. Mesela bir şehre saldıracağınız zaman üç tane saldırı birimi (ör. Archers), üç tane savunma birimi (ör. Pikeman), iki tane de bombardırman birimini (ör. Catapult) birlikte hareket ettirin. Biri size saldırırsa savunma birimleriniz devreye girecek ve saldırıyı püskürteceklerdir. Birisine saldırdığınızda ise saldırı birimleriniz işin üstesinde gelecektir. Bu şekilde birlikte hareket ettirdiğiniz kombine birimler sayesinde çok daha rahat savaşlar geçirebilirsiniz.

Basayım düğmeye, atayım bomba diyorsanız: Her zaman için teknolojiyi boşuna savunmuyorum. Artık iyice sıkıştığınızı hissederseniz nükleer füze saldırısına başvurabilirsiniz. Özellikle oyunun sonlarında yapabileceğiniz ICBM füzeleri ile dünya haritası üzerinde istediğiniz noktayı vurabilirsiniz. Örneğin ben sırf zevk olsun diye en son oyunumun son sırasında (2050 yılına bir kala), oyunda liderliği götürmekte olan Greece'in başkentine bir tane attım bunlardan. 12 olan nüfus bir anda 6'ya düştü ve çevre acayip kirlendi. Ama unutmayın, nükleer savaş kötüdür. Karşınızda gelişmiş bir uygarlık varsa onlar da size aynı şekilde cevap verebilirler.

Dünyanın 24 büyük ve 10 küçük harikası

Civilization oyunlarının vazgeçilmezleri arasındaki harikalar bu oyunda iki türde karşımıza çıkıyor: Büyük harikalar ve küçük harikalar. Büyük harikalar tüm dünyada yalnızca bir tane olabilir ve bir uygarlık tarafından yapıldıklarında yalnızca o uygarlığa fayda sağlarlar. Küçük harikaları ise isteyen her uygarlık yapabilir ama aynı küçük harikadan iki şehirde birden yapamazsınız. Harikaların faydalarını kısaca yazayım da hangilerine öncelik vereceğinize karar vermeniz kolay olsun (harikalar bulundukları çağlara göre listelenmiştir):

Bu bilgilerden sonra gelelim size öncelikle yapmanızı tavsiye ettiğim harikalara. Nedenlerini söylememe gerek yok, tabloya baktığınızda anlayacaksınız zaten: The

Büyük Harikalar:

Harikanın İsmi	Etkisi
The Colossus	En az bir para üreten tüm araziler bir fazla para üretir
The Great Library	En az iki uygarlık tarafından bilinen bir teknolojiyi öğrenirsiniz
The Great Lighthouse	Galley birimleri Sea arazilerinde güvenli biçimde dolaşabilirler, Deniz birimlerinin hareketleri 1 artar
The Great Wall	Walls yapısının savunma bonusu iki katına çıkar Barbarlara karşı birimlerinizin saldırıları puanları iki katına çıkar
The Hanging Gardens	Yapıldığı şehirde 3, diğer şehirlerde de 1 kararsız kişiyi mutlu yapar
The Oracle	Şehirlerinizdeki Temple yapılarının mutluluk etkisini iki katına çıkarır
The Pyramids	Aynı kıtadaki tüm şehirlerinize Granary yapılır
Adam Smith's Trading Company	Şehrinizdeki ticaretle ilgili yapıların bakım giderlerini karşılar
Copernicus' Observatory	Yapıldığı şehrin bilim üretimini iki katına çıkarır
JS Bach's Cathedral	Aynı kıtadaki tüm şehirlerinizdeki 2 mutsuz kişiyi, kararsız yapar
Leonardo's Workshop	Birim upgrade masrafını %50 azaltır
Magellan's Great Voyage	Tüm deniz birimlerinin hareketleri 1 artar
Michelangelo's Chapel	Tüm Cathedral yapılarının mutluluk etkisini iki katına çıkarır
Newton's University	Yapıldığı şehrin bilim üretimini iki katına çıkarır
Shakespeare's Theater	8 mutsuz kişi, kararsız hale gelir
Sun Tzu's Art of War	Tüm şehirlerinize Barracks etkisi verir
Hoover Dam	Aynı kıtadaki tüm şehirlerinize Hydro Plant etkisi verir
The United Nations	Diplomatik Zafer imkanı yaratır
Theory of Evolution	İki tane teknolojik gelişme öğrenmenizi sağlar
Universal Suffrage	Tüm şehirlerinizde savaş karşıtlığını azaltır
Cure for Cancer	Tüm şehirlerinizde 1 mutsuz kişiyi kararsız yapar
Longevity	Şehir nüfusları 1 yerine, 2'şer artmaya başlar
SETI Program	Yapıldığı şehrin bilim üretimini iki katına çıkarır
The Manhattan Project	Tüm uygarlıkların nükleer silah yapabilmesini sağlar

Pyramids, The Great Library, The Hanging Gardens, Copernicus' Observatory, JS Bach's Cathedral, Newton's University, Shakespeare's Theater, Hoover Dam, The United Nations, Theory of Evolution ve SETI Program. Ayrıca tüm küçük harikaları da yapmayı unutmayın. Özellikle de Forbidden Palace'ı başkentinizden uzaktaki, en gelişmiş şehrinize yaparsanız o ve etrafında şehirlerdeki Shield israfını minimuma indirebilirsiniz.

Ayrıca harika yapımıyla ilgili bir de tiyo vereyim. Örneğin Electronics teknolojisini bulmanıza 8 sıra var. Bu teknolojiyi bulduğunuzda Hoover Dam harikasını inşa edebileceğinizi biliyorsunuz. Üretimi en fazla olan şehrinizde yapımı en az 9 sıra sürecek bir yapı üretmeye başlayın. Electronics teknolojisini bulduğunuzda o şehrinizde oldukça fazla Shield zaten üretilmiş olacağından üretimi Hoover Dam olarak değiştirin. Böylece bir anda diğer uygarlıkların 8 sıra önüne geçmiş olacaksınız. Özellikle yapabileceğiniz birden fazla küçük harika varsa, birkaç şehrinize bunları yapma görevi veriyorsunuz. Sonra da büyük bir harika yapabilecek seviyeye geldiğinizde üretimi değiştirip bunları yapmaya koyuluyorsunuz. Böylece büyük harikaları yapmak için gereken müthiş üretim miktarının önemli bir kısmını rahatça karşılayabilirsiniz.

Küçük Harikalar:

Harikanın İsmi	Etkisi
Forbidden Palace	İkinci bir başkentmiş gibi Shield israfını azaltır
Heroic Epic	Leader ortaya çıkma ihtimalini arttırır
Iron Works	Şehirdeki üretim %100 artar
Military Academy	Şehirde Leader olmaksızın ordu yapılabilir
Wall Street	Hazineye daha fazla para aktarılır
Battlefield Medicine	Askeri birimler düşman topraklarında iyileşebilirler
Intelligence Agency	Casusluk görevleri gerçekleştirmenizi sağlar
The Pentagon	Orduların kapasiteleri 3'ten 4'e çıkar
Apollo Program	Uzay gemisi parçalarının yapımını sağlar
Strategic Missile Defense	ICBM saldırılarını engelleme şansı doğurur

Zafere bir kala

Civilization III'te oyunu bitirebilmeniz için altı farklı yol var: Uzaya açılmak, dünyanın en büyük gücü olmak, tüm diğer uygarlıkları yok etmek, diplomatik zafer kazanmak, kültürel zafer kazanmak ve 2050 yılına ulaşmak. Hadi son olarak da bu yollara nasıl ulaşacağınız hakkında bilgi vereyim.

Dünyanın hakimiyetini ele geçirmek: İster dünyanın en büyük gücü olun, ister tüm diğer uygarlıkları yok edin. Her iki yolda da aslında dünyanın hakimiyeti elinizin altında demek olduğundan bu ikisini tek bir başlık altında birleştirmeyi uygun gördüm. Eğer tüm dünya haritasının 2/3'ünü kontrol ediyorsanız oyunu kazanırsınız. Eğer tüm diğer uygarlıkları tarihin tozlu sayfalarına gömdüyseniz oyunu yine kazanırsınız.

Bu tür galibiyete ulaşmak için başvurmanız gereken temel yol elbette ki savaşmak. Savaşa girmediğiniz sürece haritada belli bir sınırın üzerinde genişlemeniz kesinlikle mümkün olmayacaktır. Eğer oyuna bu tür bir galibiyeti hedefleyerek başladıysanız Communism veya Monarchy gibi savaşın olumsuz etkilerinin görülmediği bir yönetim biçimi seçin ve askeri yığınak yapmaya başlayın. Eğer karşınızdaki uygarlık da sizinle denk güçteyse, o zaman en azından belli bir süreliğine başka uygarlıkların desteğini alın (sonradan onları sırtlarından bıçaklamanız gerekecek). Örneğin birkaç uygarlıkla 'Mutual Protection' anlaşması yapın ve gıcık olduğunu uygarlığın size savaş açmasını sağlayın. O uygarlık size savaş açtığı anda anlaşmalı olduğunuz uygarlıklar da ona savaş açacaklar ve işinizi kolaylaştıracaklardır. Amacının diktatörlük olduğuna göre bu yolda hiçbir şeyden çekinmemeniz gerek, öyle değil mi?

Uzaya yolculuk: İlk olarak Apollo Program harikasını inşa etmeli, sonra da gerekli teknolojileri öğrenerek uzay gemisi parçaları yapmalısınız. Gerekli teknolojiler demişken, tüm parçaları üretebilmek için teknoloji ağacındaki en uç teknolojiye kadar öğrenmiş olmanız lazım. Bundan sonra üretimi en fazla olan 10 şehrinizi (yapmanız gereken 10 parça var çünkü) tamamen uzay gemisi parçası üretimine ayırmalısınız. Tüm parçaları inşa ettiğinizde ise yapmanız gereken tek şey uzay gemisi ekranındaki 'Launch' düğmesine basmak ve galibiyetinizi kutlamak olacaktır.

Kültürel galibiyet: Dikkat ettiyseniz ben şehirlerdeki kültür olayına çok önem veriyorum. Bu da demektir ki iyi bir kültür stratejisi kullanarak, diğer uygarlıklar ne olduğunu anlamadan kültürel galibiyete ulaşabilirsiniz. Uygarlığınızın toplam kültür puanı hesaplanırken, sahip olduğunu tüm şehirlerde üretilen kültür puanları toplanır. Bir şehrinizin kültür puanı 20000'e ulaştığında veya uygarlığınızın toplam kültür puanı 100000 olduğunda (ve bu değer en yakın rakibinizin iki katından fazlaysa) dünyanın kültür merkezi olduğunuzdan hiçbir şüphe kalmamış demektir ve oyundaki en zorlu (ve en zevkli) galibiyet şekline ulaşırsınız.

Diplomatik zafer: Diplomatik zafer Birleşmiş Milletlerin oylarıyla belirlenir. United Nations harikası inşa edildiğinde, belli aralıklarla dünya üzerinde uygarlıklar aday liderler arasından UN Genel Sekreteri oylaması yaparlar. Bu oylamada en fazla oyu alan lider, diplomatik zafer kazanmış sayılır ve oyun biter. Bu oylamalarda aday olabilmek için şu üç kriterden birini sağlamak gerekir.

1. "United Nations" harikasını yapmış olmak
2. Dünyanın arazi bakımından en az %25'ini elinde bulundurmak
3. Dünya nüfusunun en az %25'ine sahip olmak

Gördüğünüz gibi bunlar arasında en kolay aday olmanızı sağlayacak UN harikasını yapmaktır. Eğer diğer uygarlıklarla aranız iyiyse ilk oylamada kazanacağınızı garanti ederim. Eğer çoğunluk sağlanamazsa bir dahaki oylamaya kadar beklemek zorundasınız.

2050 yılı: Uygarlık durumunuz ne olursa olsun, diğer galibiyet yollarına ne kadar yakın olursanız olun 2050 yılına geldiğinde oyun otomatik olarak biter. Gelip olan uygarlık, oyundaki tüm sıralarda elde ettiği puanlara göre belirlenir. İnanın bana iş bu noktaya geldiğinde birinci uygarlık olabilme ihtimaliniz pek de yüksek değildir. O yüzden ne yapın, ne edin 2050 yılına ulaşmadan önce en azından uzaya açılın :) Ayrıca size bir de ipucu. 2050 yılına gelindiğinde birincinin Histograph puanına göre belirlendiğini söylemiştim. Eğer oyun sırasında devamlı bu puanları kontrol eder ve önde olduğunuz bir sırada 'Quit Game' seçeneğini seçerek emekli olursanız doğrudan birinci olursunuz. Ama bu tarz bir galibiyeti kimseye önermiyorum.

Sonuç

Sonuç. Tek kelimeyle bir başyapıt. Defalarca oynanabilecek ve her seferinde farklı zevkler alınabilecek bir oyun. Her oyunda farklı stratejiler geliştirebileceğiniz, her oyunda farklı stratejiler geliştirmeniz gereken bir oyun. Bu yazı size ne kadar faydalı olmuştur bilmiyorum ama bu oyunu öğrenmenin yolu tekrar tekrar oynamaktan geçiyor. Hepinize bol Civilization'lı günler diliyorum. Bu oyunun kıymetini bilin.

Eser Güven | eser@level.com.tr

soulreaver2

Raziel'in ikinci macerasının çözülmedik yanını bırakmıyoruz.

Raziel'in maceraları tüm hızıyla devam ediyor ve biz de sizi vakit kaybetmeden açıklamamızla baş başa bırakıyoruz!

1 – The Time Streaming Device

Burada açılış demosunu izleyeceksiniz.

2 – Sarafan Stronghold

Demonun ardından sağ taraftaki büyük kapılara gidin. Holden ilerleyin ve buradaki nöbetçileri öldürün. Holün sonundaki kapı açılacak ve buradan geçebileceksiniz. Sonraki holdeki tek nöbetçiyi de öldürün ve sağdaki kapıdan geçin. Buradaki nöbetçiyi de öldürün ve karşınızdaki kapıya gidin.

Şimdiki geniş yerde kapıyı açmak için üç düşmanı öldürmelisiniz. Kapıya gidince Spectral Plane'e geçeceksiniz. Raziel demir çubukları geçene kadar ilerleyin ve odanın ortasındaki Mavi Portala doğru gidin. Bu odadaki ruhları emerek sağlığınızı doldurun ve Mavi Portalın üzerine çıkarak Material Plane'e dönün.

Bu yeni odada yedi düşman var, ama hepsini öldürmeniz gerekmiyor. Hemen ilerideki kapıya doğru gidin ve demoyu seyredin. Odanın solundaki kapıdan çıkın, nöbetçiyi öldürün ve holün sonundaki kapıya gidin.

Odadaki düşmanları öldürerek kapıyı açın ve odanın solundaki spiral merdivenden çıkarak oradaki kapıdan geçin. Holden ilerleyin ve diğer taraftaki kapıya gidin.



3 – The Southern Lake

Çıkıntıdan atlayın ve soldaki çarklı kara parçasına doğru yüzün. Çarkların önündeki rampaya yürüyün ve onları çalıştırın. Solda açılacak pasaja doğru yüzün ve yine karaya ulaşana kadar sola doğru yüzün. Buradaki obelisk'i kullanarak oyununuzu kaydedebilirsiniz. Şimdi tekrar suya dönün, sola gidin ve karaya çıkın. Çömelip zıplayarak yukarıdaki kısma ulaşın. Koşarak zıplayın ve aradaki boşluğu geçerek bir sonraki kara parçasına ulaşın.

Yolunuza çıkan düşmanları öldürerek ilerlemeye devam edin. Sağınızda bir merdiven görene kadar ilerleyin ve bu merdivene doğru gidin. Kapıya ulaştığınızda etraftaki düşmanları öldürün ve kapıyı kapalı tutan çubukları kaldırın. Artık kapıdan geçebilirsiniz.

4 – The Pillars

Sütunların arkasına yürüyün ve Spectral Plane'e geçin. Burada sütunların arkasındaki yolu açabiliyorsunuz. Mavi Portala girerek Material Plane'e dönün. Önünüzde yoldan ilerleyin ve Soul Reaver'i kullanarak kadim kapıyı açın.

5 – Subterranean Ruins

Şimdi yeni açılan yola girin. Kapı arkanızdan kapandığında ilerlemeye başlayın. Girdiğiniz odanın ilerisinde bir kayıt noktası bulunuyor. Suya dalın ve girişinde ışıklar olan tüneli bulun. Bu tüneli takip edin ve karşılaşacağınız düşmanları öldürün. Şimdi arkanızı dönün ve odanın sol tarafındaki rampaya doğru gidin. Çıkıntıya zıplayın ve yoldan ilerleyin. Yine bir su havuzu ile karşılaşınca içine dalın ve aydınlık yeraltı mağarasını izleyin. Tırmanabileceğiniz bir duvar bulana kadar ilerlemeye devam edin.

6 – Swamp

Dışarı çıktığınızda demo seyredeceksiniz. İlerleyin ve sağa doğru giderek taşlara ulaşın. Buradaki düşmanlarınızla savaşırken kuru toprakta bulunmaya dikkat edin. Kapıya ulaştığınızda tekmeleyecek ve içeri gireceksiniz. Açılmış olan yoldan ilerleyin ve düşmanları temizleyip kapı girişine benzeyen kemere ulaşın. Burada da bir kayıt noktası bulunuyor. Bu noktadan sola doğru ilerleyin, demoda Raziel'in kuzeydeki bir yoldan bahsettiğini göreceksiniz. Bu bölgenin solunda Raziel'in tırmanabileceği bir duvar bulunuyor. Tırmanın ve diğer tarafına atlayın. Yoldan aşağı doğru ilerleyin ve Vorador'un bulunduğu harabelere ulaşın. Soul Reaver kullanarak önünüzdeki kapıyı açın.

7 – Dark Forge

Kapılar arkanızdan kapanacak ve boş bir holde yalnız kalacaksınız. İlerlemeye başlayın ve kapının önündeki düşmanı Soul Reaver kullanarak öldürün. Kalkanı alın ve kapıya yerleştirerek kapıyı açın. Holden devam edin ve Spectral Plane'e geçerek yolunuzu kapayan kapıyı geçin. Bu odadan çıkınca sağa doğru giderek Material Plane'e dönmenizi sağlayacak Mavi Portalı bulabilirsiniz. Geçtiğiniz kapıya doğru gidin ve odanın solundaki duvardan tırmanın. Merdivenlerden çıkın ve yukarıdaki düşmanı Soul Reaver ile öldürün. Şimdi üstünde platform olan sütuna gidin. Oradan da önünde merdiven olan sütuna ulaşın. Bu odadaki aynaları çevirerek odanın etrafındaki kapıları açacaksınız.

Aşağı inin ve sağdaki oda açılana kadar aynaları çevirin. Bu holden ilerleyin ve sonuna geldiğinizde Spectral Plane'e geçerek kapıdan geçin. Ortasında bir platform olan büyük bir ağacın bulunduğu odaya ulaşacaksınız. Material Plane'e dönün ve duvara tırmanarak bu platforma ulaşın. Şimdi Spectral Plane'e geçin. Platform yükselecek, böylece karşıdaki hole uçabileceksiniz. Karşı taraftaki Mavi Portal ile Material Plane'e dönün ve Soul Reaver ile düşmanı öldürerek kalkanı alın. Kapıda kullanarak onu açın ve holden ilerlemeye devam edin. Aynanın üzerindeki tavana ateş edin ve açın. Oynatılabilen sütunu odanın ortasına sürükleyin ve aynayı ona doğru çevirin. Sütunun gölgesini gördüğünüz demodan sonra aynanın sağına düşmüş olan sütun parçasına çıkın. Sütunun üzerine zıplayın ve açık pasaja doğru uçun. Platformdaki küçük aynayı alın ve aşağı düşün. Üzerinde ayna sembolü olan kapıya yaklaştığınızda açılacaktır. Şimdi ana ayna odasına geri dönün. Kapı arkanızdan kapanınca aynayı tutacağa yerleştirin.

Şimdi büyük aynayı, soldaki oda açıla-

na kadar çevirin. Spectral Realm'e geçrek bu kapıdan da geçin ve Material Plane'e dönerek tırmanma duvarını bulun. Kapının yanındaki aynayı, odadaki aynaya doğru çevirin. Çıkıntıya doğru ilerleyin ve buradaki sütunu ortaya doğru sürükleyin. Üzerinden yürüyebileceğiniz bir gölge meydana gelecek. Merkez platforma doğru yürüyün ve tavandaki parlayan noktaya Soul Reaver gönderin. Burası açıldığında aynayı pasaj açılana kadar çevirin ve bu pasaja zıplayın. Güneş saatini ışık hole vurana kadar çevirin, ışık yerleştirdiğiniz küçük aynaya vuracaktır. Kısa bir demodan sonra Dark Reaver'a sahip olacaksınız.

Şimdi Dark Reaver'i Raziel'in arkasında kapıya götürün ve demoyu seyredin. Arka taraftaki kapıya gidin ve Dark Reaver'ı ondan da geçirin. Dark Reaver'ı son Soul Reaver kapısından da geçirdiğinizde Raziel ile Vorador arasındaki demoyu seyredeceksiniz.

8 – Swamp

Buradaki amacımız Southern Lake'e geri dönüp Light Forge girebilmek. Southern Lake'e nasıl dönebileceğinizi bilmiyorsanız (ki hiç sanmıyorum), buraya kadar geldiğiniz yerleri okuyup ters yönlere doğru gidin.

9 – Subterranean Ruins

Raziel ile Elder God arasındaki demoyu gördüğünüzde, doğru yol üzerinde olduğunuzu anlayacaksınız. Ayrıca buradaki kayıt noktasını da kullanmayı unutmayın. Çıkışı açmak için Dark Reaver'ı kullanın.

10 – The Pillars

Buradaki Checkpoint'i aktif hale getirin ve yolunuza devam edin.

11 – Southern Lake

Göle atlayın ve önceden açtığınız pasaja doğru geri yüzün. Şelalelerin arasında üzerinde kapı olan küçük bir kara parçası göreceksiniz. Bu kapıyı açmak için Dark Reaver kullanın ve içeri girin.

12 – Light Forge

Kapılar yine arkanızdan kapanacak ve uzun koridorda yalnız kalacaksınız. Bu koridorda savaşarak ilerleyin ve odanın ortasındaki Mor alevli sunağa ulaşın. Buradaki demodan sonra sunağın üzerinde durun ve Dark Reaver'ı alevlere doğru gönderin. Odanın diğer yanında karanlık bir köprü oluşacak, bu köprüden yürüyün ve Spectral Plane'e geçerek yolunuzu kapatan kapıyı geçin. Buradaki Checkpoint'e dokunduktan sonra tekrar Material Plane'e geçin. İlerleyerek önünüzdeki kapıyı Soul Reaver ile açın. Gördüğünüz oda Light Forge'un ana odası. Bu odanın gerisine doğru gidin ve Spectral Plane'e geçin. Yine yolunuzu kapatan kapıyı geçin ve Mavi Portala ulaşana kadar ilerleyin. Material Plane'e dönüp az önce ruh halinizle geçtiğiniz kapıdan kanlı canlı halinizle geçin.

Odanın bir tarafında yukarı ve aşağı kaydırabileceğiniz bir ayna bulunuyor. Aynayı kapıdan uzağa çekin, üzerlerinde Güneş olan kapıların kilidi açılacak. Kapılar kapanana kadar bu holden ilerleyin ve düşmanları öldürün. Aldığınız büyük aynayı ana odadaki standa yerleştirin. Holden aşağı ilerleyin ve yakındaki güneş kapısı açılana kadar büyük aynayı çevirin. Kapıya ulaşana kadar ilerleyin. Kapıdan geçmek için Spectral Plane'de olmanız gerek. Sütunlara tırmanın ve yeterince yükseğe çıktığınızda çıkışa doğru uçun. Uzun koridorun sol tarafındaki Mavi Portalı kullanın ve sütunların olduğu odaya geri dönün. Soul Reaver'ı, Dark Reaver gücü ile şarj edin. Şimdi az önce uçtuğunuz çıkışın olduğu yere gidin. İki merdiven arasındaki duvarda bulunan bloğu çekebiliyorsunuz. Bloğu çekin, tırmanın ve tekrar uzun koridordan ilerleyin. Yolun sonundan sola dönün, düşmanları öldürün ve Dark Reaver'ı sunağa gönderin. Yarattığınız köprüden geçin ve odadaki düşmanları öldürün. Aşağıdaki odaya atlayın ve aldığınız küçük aynayı standa yerleştirin. Şimdi ana odaya geri dönün ve oynatabildiğiniz aynayı aşağı doğru indirin. Yansıma diğer aynaya vurduğunda holden ilerleyin ve sondaki kapıda Dark Reaver kullanın.

Sütunlu odaya geri dönünce önceki Dark Reaver kapısından geçebileceksiniz. Holden yürüyün, büyük aynayı geçin, boşluktan uçun ve Dark Reaver sembolünü taşıyan heykelin önüne gelin. Burada ne kullanmanız gerektiğini tahmin edebilirsiniz artık :) Şimdi büyük aynayı çevirerek yansımanın, boşluğun diğer tarafındaki küçük aynaya vurmasını sağlayın. Tekrar boşluğu geçin ve küçük aynanın parladığı kapıyı Dark Reaver ile açın. Yansıma başka bir aynaya ulaşacak ve bu bulmacanın bir parçasını daha çözmüş olacaksınız. Light Forge odasındaki kapıya doğru gidin, kısa bir demodan sonra kapı açılacaktır.

Şimdi Sentry Eye'ın bulunduğu odaya gidin. Dark Reaver'ı kullanarak gözü vurun. Hemen ileri koşun ve güneş sembolünü kapın. Göz kendine gelince etrafa ateşler saçacağından hemen menzilinden çıkmanız gerekiyor. Light Forge odasına geri dönün ve Light Forge'un önünde durarak güneşe benzeyen yere güneş sembolünü yerleştirin. İleri doğru yürüyün ve Light Forge üzerinde Soul Reaver kullanın. Demodan sonra Light Reaver yeteneğini de kazanacaksınız. Arkanızdaki kapıya doğru gidin ve Light Reaver'ı kullanın.

Az önce açtığınız kapıdan geçin, Light Reaver reşarj yerinin arkasındaki kapıyı Light Reaver kullanarak açın. İki merdivenli odadan geçin ve kapının üzerindeki sembolü Light Reaver ile vurun. Önünüzdeki kapılar açılınca holden ilerleyin ve karşınıza çıkan kapıları Soul Reaver ile açarak Southern Lake'e ulaşın.



13 – Southern Lake

Yeraltı geçidinden yüzün ve kayıt noktasını kullanın. Kısmen suya gömülmüş kapının üzerindeki Pembe Küre üzerinde Light Reaver kullanın. Kapılar açılacak ve Stronghold'a girebileceksiniz.

Takıldığınız yerlerde boyut değiştirerek alternatif çözümler aramasınız.

14 – Sarafan Stronghold

Yeni açılan yere doğru yüzün ve sonuna geldiğinizde sol tarafta Light Reaver'ı şarj edip, sağ taraftaki hole girin. Bu holden ilerlediğinizde arkanızdaki kapılar kapanacak. İlerlemeye devam edin ve düşmanları öldürün. Holün sonundaki kapıdan yeni bir odaya gireceksiniz ve sonraki kapıyı açmak için bu odadaki düşmanların tümünü öldürmeniz gerekecek. Bu kapıdan geçtiğinizde katedrale dönmüş olacaksınız. Büyük demir kapılardan geçin ve sonra da soldaki kapıya girerek duvarda resimler bulunan odaya ulaşın. Odanın sağ tarafındaki çıkıştan devam edin. Çıkışı açmak için yine tüm düşmanları temizlemeniz gerekiyor. İşiniz bitince açılan geçitten geçin ve kendinizi oyunun başındaki avluda bulun. Buradaki düşmanları öldürüp önünüzdeki hole girin. Yolun sonundaki kapıdan girdiğiniz odadaki diğer kapının kilitli olduğunu göreceksiniz. İki nöbetçiyi ve köpeği öldürüp kapıyı açın ve ilerleyin. Buradan da çıkışı bulduğunuzda büyük çift kapıyı geçin ve oyunun başladığı odaya girin.

15 – Time Streaming Device

Odanın solundaki kapının üzerindeki pembe küreyi Light Reaver ile vurun. Kapı açı-



Normal dünyada ➲ enerjiniz sürekli azalacaktır.



lacak ve Raziel ile Moebius arasındaki demoyu izleyeceksiniz. Odadaki tek kapıdan çıkın ve demoyu seyredin.

16 – Sarafan Stronghold

Odadaki düşmanları öldürdükten sonra güneydeki büyük çift kapılardan çıkın. İlerleyin ve karşınıza çıkan tüm düşmanları öldürün. Holün sağ tarafından çıkın. Odanın arkasındaki kapıyı kullanın ve kısa holden sonra avluya ulaşın. Avlunun karşı tarafındaki holden ilerleyin ve holün sonundaki odada bulunan kapıdan çıkın. Kendinizi duvarlarında Sarafan savaşçılarının resimleri olan yuvarlak bir odada bulacaksınız. Kuzey çıkışına doğru gidin ve iki düşmanı öldürerek yolunuzu kapatan enerji duvarını kaldırın. Çarpık demirlerden çıkınca izleyeceğiniz demoda geçmişe değil, geleceğe gittiğinizi öğreneceksiniz. Batıdaki kapıya doğru gidin ve büyük katedrale ulaşıp, batıdaki kapıdan çıkın. Raziel ile Moebius'un ruhu arasındaki demodan sonra sağdaki kapıdan çıkın ve holden ilerleyin. Buradaki üç düşmanı öldürerek yolunuzu kapatan yeşil engelleri kaldırın. Kaleden dışarı yüzün.

17 – The Southern Lake

Sarafan Stronghold girişinin karşısındaki kayıt noktasını kullanın ve göle geri dönün. Gölün kenarına geldiğinizde sola dönün, zıplayın ve çömelip zıplayarak yukarıdaki platforma çıkın. Karşıya uçun ve yolu takip edin. Eninde sonunda yolun sağ tarafında havuza devrilmiş olan sütuna ulaşacaksınız. Sütunun üzerinden geçin ve çıkıntıya doğru uçun. Akıntının sağ tarafındaki checkpoint'e dokunun, sola dönerek merdivenlerden çıkın. Kırık köprüden zıplayıp uçarak geçin ve yolu aşağıya doğru takip etmeye başlayın. Yolun sonundaki büyük çift kapıları açın ve içeri girin.

18 – The Pillars

Ariel ile Raziel arasındaki demodan sonra önceden geçtiğiniz sütunlara doğru ilerlediğinizde çok büyük bir Wraith ile karşılaşacaksınız. Zorlu bir savaştan sonra yolunuza devam edin. Burada bir Wraith ile daha karşılaşıyorsunuz ve yolu kapatan yeşil engeli kaldırmak için onu da öldürmeniz gerekiyor. Onu da öldürdükten sonra yoldan ilerleyin. Mavi portala ulaşarak Material Plane'e dönün. İlerleyin ve yolun sağ tarafındaki checkpoint'e dokunun, yürümeye devam edin. Yolun sonunda üzerinde bir yaratık resmi olan büyük kapıyı açmak için Soul Reaver kullanın. Kapıdan geçince arkanızdan kapanacak. Kısa holü takip edin.

19 – Subterranean Ruins

Yolu izleyin ve bu sırada da Soul Reaver kullanarak Shadow yaratıklarıyla savaşın. Birinci dünyada Elder God'ın bulunduğu ikinci sütunlara ulaşacaksınız. Buradaki demonun ardından iki büyük Wraith saldıracak. Onları hallettikten sonra odanın karşı tarafındaki kayıt noktasını kullanın ve suya dalarak sualtı tünelini bulun. Tünelin iki yanında da ışık bulunuyor. Bu tünelden devam edin ve yüzeye çıkın. Sağınızdaki yolu takip edin ve yolun sonundaki platforma zıplayın. İlerlemeye devam edin ve Dark Reaver şarj noktasına geçtikten sonra, aşağıda etrafı suyla çevrili heykelin olduğu yere zıplayın. Sualtı tüneline girin ve tünel bitince yüzeye çıkın. Buradaki yaratığı öldürerek platformun diğer tarafındaki tünele girin. Sudan çıkabileceğiniz bir diğer tünele ulaşacaksınız. Platforma zıplayın, sola dönün ve parlayan kristalin yanındaki çıkıntıya zıplayın. Şimdi havuzun karşısındaki çıkıntıya uçun, kısa yolu geçin ve diğer çıkıntıya zıplayın. Şimdi etrafınıza bakın ve mor alevli çıkıntıyı bulun. O çıkıntıya ulaşın ve sunakta Dark Reaver kullanın. Oluşan köprüden geçin ve önünüzdeki yolun sonundaki düşmanı öldürerek yeşil engeli kaldırın. Yoldan devam edin ve sağ taraftaki duvardan yukarı tırmanın. Deliğin etrafından yürüyün ve bataklığa ulaşın.

20 – Swamp

Yürüyün ve önünüzdeki checkpoint'e dokunun. Düşmanları Soul Reaver ile öldürün ve Time Streaming Device'ın kapısını inceleyin. Demodan görevinizin mührü kırmak olduğunu öğreneceksiniz. Sağa gidin ve basamak taşlarını takip edip insan düşmanınızla karşılaşın. Onu öldürüp kemerden geçin. Bu alanda geniş bir U çizerek ilerleyin ve önünüze çıkan düşmanları Soul Reaver ile öldürün. Bir kemer daha geçin ve yine düşmanları temizleyin. Buradaki kayıt noktasını kullandıktan sonra daha da fazla düşman ile karşılaşacaksınız. En sonunda artık dağları geçebileceğinizi gösteren bir demo göreceksiniz. İlerleyin ve önünüzdeki duvardan tırmanın. Dağa giden yolu izleyin ve yoldaki checkpoint'i aktif hale getirin.

21 – Uschtenheim

Çıkıntıdan atlayın ve şelalenin olduğu yere ulaşın. Buradaki beş düşmanı da öldürdükten sonra şelalenin soluna doğru giderek duvardan tırmanın. Büyük duvarın hemen önündeki yoldan ilerleyin ve karşılaşacağınız iki düşmanı öldürerek yolunuzu kapatan mavi duvarı kaldırın. Sonraki mağaraya ulaştığınızda oradaki düşmanları öldürün ve arkadaki duvara tırmanın. Bir kale parçasına benzeyen kemere ulaşana kadar ilerleyin. Yüksek zıplama ile kemerin tepesine çıkın. İki düşmanı öldürdükten sonra kolu çekerek aşağıdaki kapıyı açın.

Önünüzdeki büyük düşmanı öldürün ve sokakta ilerlemeye başlayın. Sokağın sonundaki kayıt noktasını kullanın ve kayıt noktasının olduğu binanın etrafından dolaşın. Buradaki düşmanları öldürdükten sonra soldaki açık kapıya doğru ilerleyin. Yeşil duvarı kaldırmak için düşmanı öldürün ve yolunuza devam edin. Aşağı indiğinizde yaklaşık yedi tane düşman size saldıracak, onları Soul Reaver ile öldürün. Şimdi odanın karşı tarafındaki çıkıntıya zıplayın ve ilerleyin. Karşı kıyıdaki düşmana saldırarak düşürün ve o çıkıntıya uçun. Alttaki çıkıntılardan birinde topu olan bir düşman göreceksiniz. O çıkıntıya ulaşın ve düşmanı öldürün. Arkasındaki duvara tırmanın ve ilerleyişinizi sürdürün. Karşınıza çıkacak mavi duvarı kaldırmak için buradaki iki düşmanı öldürmeniz gerekiyor. Yoldan ilerlediğinizde Raziel ve Kain'in demosunu izleyeceksiniz. Sola dönün ve Light Reaver şarjına ulaşın. Duvara gelene kadar ilerleyin ve platforma zıplayın. Şimdi sola doğru gidin ve tırmanma duvarına ulaşarak yukarı çıkın. Burada sizi çok güçlü düşmanlar bekliyor. Onları öldürdükten sonra yolun sonuna ulaşın ve duvara tırmanın. Dark Reaver şarjını ve düşmanları geçtikten sonra yolun sonundaki kapının önündeki üç düşmanı öldürün. Merdivenden çıkarak checkpoint'e dokunun ve Dark Reaver ile kapının üzerindeki Sentry Eye'ı vurun. Göz dönünce ileri koşun ve kapıyı açmak için Dark Reaver'ı kullanın. İçeri girdiğinizde kapı arkanızdan kapanacak.

22 – Air Forge

Demonun ardından soldaki veya sağdaki merdivenlere doğru gidin ve duvarın arkasındaki şarj yerinde Light Reaver kullanınç Odanın ortasındaki platforma çıkın, Light Reaver sembolünün üzerinde durun ve önünüzde sütundaki parlayan bölgeye doğru Light Reaver gönderin. Demonun ardından karşıdaki platforma doğru uçun. Spectral Plane'e geçin ve kapıdan ilerleyip kısa hole girin, sağa doğru giderek checkpoint'e dokunun ve Mavi Portal yardımıyla Material Plane'e geri dönün. Holden ilerleyin, yolunuzu kapatan mavi duvarı kaldırmak için iki düşmanı da öldürün. Sonraki odadaki düşmanları öldürdüğünüzde Blue Air Forge sembolünü alacaksınız. Bu sembolü kullanarak önünüzdeki kapıyı açın. Bu oda Air Forge'un ana odası. Kısa bir demodan sonra aşağıdaki çıkıntıya düşün ve üzerinde Soul Reaver sembolü olan kapıyı bulun. Kapıyı açmak için Soul Reaver kullanmalısınız. İçeri girdiğinizde kapı arkanızdan kapanacak.

Buradaki düşmanları öldürdüğünüzde ikinci Blue Air Forge sembolünü alacaksınız. Bunu odanın diğer tarafındaki kapıyı açmak için kullanın ve hole girin. Demoda nereye gitmeniz gerektiğini göreceksiniz. Spectral Plane'e geçin, duvardan çıkmış olan bloğa tırmanın (odanın sol tarafındakine), diğer kata ulaştığınızda Mavi Portal yardımıyla Material Plane'e dönün. Portalın sağ tarafında Light Reaver şarjı bulacaksınız. Odanın bu yanındaki duvarın ortasında hava üfleyen bir delik var. Onun önünde durun ve yüzünüzü odanın karşısına dönün. Şimdi yüksek zıplama kullanıp odanın diğer tarafına uçun. Burada da benzer bir delik var, ilk olarak aksiyon düğmesini kullanarak onu açın, sonra da Dark Reaver şarjını kullanın. Yeni açılan delik sayesinde odanın karşı tarafına geçin ve merdivenlere gidin. Sentry Eye'ı Dark Reaver ile vurun, hemen koşun ve merdivenlerden çıkın. Burada mor alevli bir sunak göreceksiniz. Köprüyü oluşturmak için sunağa Dark Reaver gönderin. Köprünün ortasına geldiğinizde sola doğru uçun. Hava deliğini açın ve Dark Reaver şarj yerinin olduğu tarafa doğru uçun. Kapıyı açmak için Light Reaver kullanın. Şimdi merdivenlerden çıkın ve köprüyü geçin. Karanlık odada tavandaki sarı parlak noktayı Light Reaver ile vurun. Oda aydınlanacak ve duvardaki resimden kan akmaya başlayacak. Şimdi resimden Blue Heart'ı alabilirsiniz. Ana odaya dönün ve en alt kata inin. Girişin her iki yanında mavi taşlar olan yola girin ve Blue Air sunağının üstüne Blue Heart'ı yerleştirin. Böylece Blue Wind tüneli aktif olacak.

Şimdi ana odaya dönün ve üzerinde Light Reaver sembolü olan duvara tırmanın. Holden inin ve düşmanı öldürün. Kapıyı açmak için Light Reaver kullanın. Buradaki düşmanları da öldürdüğünüzde



Şehirlerde daha fazla düşmanla karşılaşacağınızdan, Soul Reaver'ı kullanmayı tercih etmelisiniz.

Blue Air Forge sembolü alacaksınız, onu kullanarak kapıyı açın. Holden ilerleyin ve önünüzdeki yapının sağına veya soluna tırmanın. Mor alev sunağına ilerleyin ve Spectral Plane'e geçin. Yüksek zıplama ve uçma kullanarak odanın karşısındaki çıkıntıya ulaşın. Oradaki Mavi Portalı kullanarak Material Plane'e dönün ve Dark Reaver şarjını bulun. Odanın karşı tarafına geri uçun ve Dark Reaver kullanarak köprüyü çalıştırın. Şimdi arkanızdaki Light Reaver şarjını kullanın ve köprüden geçin. Bu platformun önünde sütunlar bulunuyor. Zıplayarak yukarıya ulaşın ve demoda gördüğünüz çıkışı bulduğunuzda zıplayarak ona ulaşın. Parlayan noktayı vurmak için Light Reaver kullanın. Demodan sonra ilerleyin ve Green Heart'ı alın. Tekrar ana odaya dönün ve en alt kata inin. Bu sefer her iki yanında yeşil taşlar olan tünele gideceksiniz. Yeşil sunağa doğru ilerleyin ve kalbi yerleştirin. Şimdi de Green Wind tüneli açılacak. Ana odaya dönün, Dark Reaver şarjını kullanın ve üzerinde Dark Reaver sembolü bulunan duvara tırmanın. Holden ilerleyin, düşmanı öldürün ve kapıyı açmak için Dark Reaver kullanın. Bu odadaki düşmanları öldürdüğünüzde Blue Air Forge sembolü alacaksınız, arkadaki kapıyı açmak için onu kullanın. Sağdaki veya soldaki duvara tırmanın ve üzerinden atlayın. Sola doğru gidin ve mor alev sunağında Dark Reaver kullanarak köprüyü açın. Köprü kısa süre dayandığından hemen koşarak geçin. Köprünün sonundaki duvarda bulunan bloğu çekebiliyorsunuz. Bloğu odanın ön duvarının ortasına kadar götürün. Bloğu, kapıyı açmak için üzerine çıkma amacıyla kullanacaksınız. Dark Reaver'i kullanarak kapıyı açın ve içerideki Light Reaver şarjının önünde durun. Dark Reaver kullanarak Sentry Eye'ı etkisiz hale getirin ve hemen Light Reaver şarjını kullanın. Şimdi acele biçimde koşarak Sentry Eye'ı geçin. İster sağa, ister sola gidin ve duvardaki sütunlardan tırmanın. Hava çıkışının önünde durun ve yüzünüzü demoda gördüğünüz çıkışa doğru dönün. Zıplayıp uçarak çıkışa ulaşın. Sarı küreyi Light Reaver ile vurun. Orange Heart'ı alın ve tekrar Sentry Eye'ı geçtiğiniz odaya dönün. Ana odaya dönün, aşağı inin ve girişinin her iki yanında turuncu taşlar olan geçide girin. Turuncu sunağa ilerleyin ve kalbi yerleştirin. Kısa bir demodan sonra Orange Wind tüneli de aktif hale gelecek.

Ana odaya geri dönün, uçtuğunuz zaman rüzgar tünellerinin akımı sayesinde en üste ulaşacaksınız. Açık ağızlı yılana ulaşın ve etrafa bakın. Burada duvarlarda bulunan heykellerin birinin ağzında sarı küre, diğerinin ağzında ise mor küre göreceksiniz. Eğer elinizde Light Reaver varsa önce sarı küreyi vurun. Eğer Dark Reaver'a sahipseniz önce mor küreyi vurun. Şimdi alt kata inin ve Reaver'ları değiştirin. Tekrar yukarı çıkın ve kalan küreyi vurun. Kısa bir demodan sonra Air Forge aktif hale geçecek. Soul Reaver'ı ocağa gönderdiğinizde Air Reaver'a sahip olacaksınız. Demo sırasında kapanan kapıya doğru gidin. Etrafında üç küçük çember olan geniş çember sembolü hava sunağını temsil ediyor. Bunun ortasına Air Reaver gönderin ve yukarı doğru esinti başlayacak. Yukarı doğru uçun ve duvarın üstündeki boruya çıkın. Diğer tarafına geçip aşağı atlayın. Checkpoint'e dokunduktan sonra kırık bir kapıya ulaşacaksınız. Air Reaver kullanarak bu kapıyı yok edin ve açılan yoldan ilerleyin. Önünüzdeki kapıyı açmak için Soul Reaver kullanın.

Gelecek Ay: Soul Reaver 2'nin sonunu getiriyoruz...

Eser Güven I eser@level.com.tr

hilekar

En son oyunların hileleriyle tekrar karşınızdayız.

The Sims: Hot Date

Oyun sırasında Press [Ctrl] + [Shift] + C tuşlarına basın. Ekranın sol üstünde bir işaret belirecektir. Eğer aynı hileyi tekrar çalıştırmak isterseniz işaretteki ! tuşuna basın. Eğer aynı anda bir kaç kod girmek isterseniz aralarına ; koyun.

hist_add	ailenin tarihine yeni bir stat ekler.
write_destlist	Yeni bir route bulunduğunda listeyi allroutes.txt dosyasına yazar.
auto_level	mimarlık aletlerinin level'l yükselir.
import <FAM file>	Belirtilen FAM dosyasını otomatik oalrak yükler
house <ev numarası>	Otomatik olarak istediğiniz evi yükler
prepare_lot	belirtilen lot ları otomatik olarak kontrol edip tamir eder
flush	Windows NT için app dosyalarını VM dosyası haline getirir.
crash	Oyunu çökertir (aman kullanmayın)
water_tool	hendek veya dere yaratır
shrink_text <font_size> <text>	shrunk_text_#.bmp dosyaları yaratır
edit_char	Bir karakter modu yaratır
interests	Karakter ve ilgi alanlarını gösterir
draw_all_frames off	Animasyon çizim framelerini gösterir
draw_all_frames on	Animasyon çizim framelerini kapatır
core_dump	Tüm memory'i core_dump_[date:time].txt dosyasına atar
dump_happy	Seçili karakterin tüm başarılarını bir dosyaya atar
dump_mc	Seçili karakterin motivasyon çizelgesini bir dosyaya atar.
sim_log end	Oyunu kapatır
cht <dosyaadı>	"file.cht" dosyasını bir hile dosyası olarak gösterir.
draw_floorable off	Yerdeki gridleri kapatır
draw_floorable on	Yerdeki gridleri açar
log_animations	Event logdaki animasyonları kapar
map_edit off	Harita editörünü açar
map_edit on	Harita editörünü kapatır
move_objects on	Bir objeyi hareket ettirir
tutorial off	Tutorial evi tüklendiğinde tüm tutorialları kapatır
broswer_failsafe	Web browserın çökmesini engeller
preview_anims off	Ön izleme animasyonlarını kapatır
preview_anims on -	Ön izleme animasyonlarını açar
tile_info	Programcıları gösterir
quit	Oyunu kapatır
rebuild_cp	Tüm kontrol panelini baştan yapar
refresh_faces	FF dosyaları yazılı olan tüm karakterlerin BMP_dosyalarını tazeler
restore_tut	Tutorial'ı tekrar başlatır
rotation <0-3>	kamerayı döndürür
route_balloons off	Routing konuşma balonlarını kapatır
route_balloons on	Routing konuşma balonlarını açar
fam_test <opcount>	Evsiz aileler için rastlansal olaylar ayarlar
save	O anki evi save eder
history	Aile tarihini save eder
plugh	Karakterlere "plugh" dedirtir
porntipsguzzardo	Karakterlere "porntipsguzzardo" dedirtir
xyzzy	Karakterlere "xyzzy" dedirtir
draw_routes on	Seçili karakterin gideceği rotayı gösterir
draw_routes off	Seçili karakterin gideceği rotayı saklar
autonomy <1-100>	Free thinking level yaratır
sim_speed <-1000-1000>	Oyunun hızını ayarlar
edit_grass <rakam>	Çimlerin değişme derecesini ayarlar
grow_grass <0-150>	Çimlerin büyüme derecesini ayarlar
lot_size <rakam >	lot genişliğini ayarlar
sim_limit <millisecond>	Simulator için en fazla milisecond ayarını yapar
sim_speed <-1000-1000>	Sim hızını ayarlar
set_hour <1-24>	Yama yapılmamış oyunlar için günün saatini ayarlar
bubble_tweak <z offset değeri>	Düşünme baloncukları için z offset ayarını yapar
allow_inuse	Kullanımda olan objeler içib kullanma menülerinin çıkması sağlar
sim_log begin	sim logging başlatır
swap_houses <ev rakam> <ev rakam>	Evlerin yerlerini değiştirir
sweep off	İp uçlarını kapatır
sweep on	İp uçlarını açar
tile_info on Tile	bilgisini açar
tile_info off Tile	bilgisini saklar
visitor_control	Klavyeyi kullanarak misafirlerin kontrol edilmesini sağlar
report_assets	Varlıkalrımızın raporunu verir
cam_mode	Kamera modunu açar/kapar
all_menus	Karakter kontrol menüsünde açık olamayan seçenekleri açar
music	Müzüğü değiştirir
sound_log	Ses log penceresini değiştirir
sound	Sesleri değiştirir
html	Web sayfası yaratmayı değiştirir
reload_people	Herşeyi başan yükler
soundevent	Sound eventi açar

KOLAY PARA KAZANMAK İÇİN

1000 Simoleon kazanmak için bu kodu girin: rosebud

Daha sonra kod olarak !;!;!;!; girebilirsiniz. Her ünlem işareti size bir 1000 lik daha kazandıracaktır.

NOEL BABADAN HEDİYE

Aynı odaya bir şömine, bir yılbaşı ağacı ve kurabiye koyun. Sonra tüm Simlerinizn uyuduğundan emin olun. Gece yarısı Noel Baba gelecek ve her siminize bir hediye verecektir.



S.W.I.N.E.

Cheat Codes:

Konsolu açmak için [SHIFT] + [ENTER] tuşlarına basın

Kod	Sonuç
smarten	Seçili birimin derecesini yükseltir
mo money	Fazladan 1000 kredi verir
quicker than death	Tek atışta tüm düşmanları öldürür
blitzkrieg	Level atlatır
instant delivery	Birimleri daah çabuk alırsınız



CHEATSTATION



Harry Potter And The Sorcerer's Stone (PS One)

Değişik son: 17 "Witches and Wizards" kartını da toplayarak oyunu bitirin.

Satranç oyununda şu hamleleri yaparak rahatlıkla kazanabilirsiniz.

Level 1: beyaz, sağ, sol, sağ, sol.

Level 2: siyah, yukarı-sol, aşağı-sağ, sol.

Level 3: beyaz, yukarı-sol, yukarı-sol, yukarı-sol, aşağı-sağ, aşağı-sağ.

Hot Wheels: Extreme Racing (PS One)

Hile modu: ana menüden, "Misc. Options" seçeneğine girin ve kod olarak "XTRCHT!" yazın. Bu kod açıkken oyununuzu save edemezsiniz.

Görünmezlik:	"NOTHING"
Tepetaklak:	"CEILING"
Skull - monkey:	"MONKEY"
Skull – monkey - skull:	"BONES"
Oyun versiyonu:	"VERDATE"

Silent Hill 2 (PS2)

Ekstra seçenekler menüsü: option' dayken L1 veya R1' e basın.

Oyun içi reset: oyun esnasında L1 + L2 + R1 + R2 + Select + Start yapın.

Bitirme ödülleri: oyunu tamamlayıp yeni oyuna başlayın. Ekstra seçenekler menüsüne girdiğinizde yeni seçeneklere sahip olacaksınız.

Street Fighter EX 3 (PS2)

Gizli karakterler: normal veya zor derecede, original modu, hiç continue kullanmadan her bitirdiğinizde yeni bir karakter açılacaktır. Sıra şöyledir: Sagat, Vega, Garuda, Shadow Geist, Kairi, Pullum, Area, Darun, ve Vulcano. Not: her yeni karakteri açmak için değişik birisiyle oyunu bitirmeniz gerekmektedir.

Evil Ryu: orijinal modda Ryu ile continue kullanmadan sekiz kere oyun bitirin. Daha sonra Ryu' nun üzerine gelip select' e basılı tutarak X, kare, veya yuvarlağa basın.

Capitalism 2

Cheat Codes

Oyun sırasında [Shift] tuşuna basılı tutup 6789 tuşlarına basarak hile modunu açın. Eğer kodu doğru girmişseniz bir mesaj gelecektir. Daha sonra aşağıdaki kodu girebilirsiniz.

Sonuç	Kod
10,000,000 ekstra para	[Alt] + C



Star Trek: Armada II

Oyun sırasında hileleri açmak için Enter tuşuna basın. Girdikten sonra gene Enter tuşuna basarak hileleri çalıştırabilirsiniz.

Kod	Sonuç
canofwhoopass	Geminin yapay zekası arttırır
showmethemoney	Daha fazla Dilithium
screwyouguysimgoinghome	multi-player modda boot listesi
phonehome	multi-player modda Chat listesi
kobayashimaru	Görevi geçersiniz
kobayashimaru_lost	Görevi kaybedersiniz
imouttastepwithreality	Gamma quadrant'a sokar
nomoreships	Düşmanın Science shipleri kaybolur
youstopmecold	Daha hızlı gemi üretimi
avoidance	Daha hızlı personel üretimi



Etherlords

Hileleri açmak için: Konsolu ~ tuşunu kullanarak açın ve Ether-Revelation yazın. Sonra Entera basın. Hileler hangi modda olduğunuza ve oyunda girdiğiniz yere göre farklı sonuçlar verecektir.

Ether hariç her kaynaktan 15 adet almak için: Adventure modunda bu kodu yazın: give all

Düşmanın elini göstermemek için: Combat modunda bu kodu yazın: hide_hand

Combatant hakkında bilgi için: Combat modunda bu kodu yazın: view players

Ordunuz hakkında bilgi için: Combat modunda bu kodu yazın: view army

Eliniz hakkında bilgi için: Combat modunda bu kodu yazın: view hand

Hemen bir yaratık eklemek için: Combat modunda bu kodu yazın: add creature sonra bir boşluk bırakıp yaratığın adını yazın

Hemen bir büyü eklemek için: Combat modunda bu kodu yazın: add spell sonra bir boşluk bırakıp yaratığın adını yazın.

Tüm büyü ve yaratıkların kod lisesi için: Combat modunda bu kodu yazın: view spells

Savaşı kaybetmek için Combat modunda bu kodu yazın: lose

Görevi kaybetmek için Adventure modunda bu kodu yazın: lose

Oyuncu hakkında bilgi için Adventure modunda bu kodu yazın: player

Kısa yoldan yüklemek için Adventure modunda bu kodu yazın: load

Kısa yoldan save etmek için Adventure modunda bu kodu yazın: save

Fog of War kaldırmak için Adventure modunda bu kodu yazın: open_fog

Kaynaklarınız hakkında bilgi için Adventure modunda bu kodu yazın:view resources

Düşmanın elini görmek için Combat modunda bu kodu yazın: view_hand

Düşmanın Herosunun sağlığını ayarlamak için Combat modunda bu kodu yazın: change enemy sonra bir boşluk bırakıp karakterin sağlığını yazın.

Kendi Heronuzun sağlığını ayarlamak için Combat modunda bu kodu yazın: change health sonra bir boşluk bırakıp karakterin sağlığını yazın..

Heronuzun Manasını ayarlamak için Combat modunda bu kodu yazın: change mana sonra bir boşluk bırakıp mana rakamını yazın.

Heronuzun mana linklerini ayarlayın Combat modunda bu kodu yazın: change links sonra bir boşluk bırakıp rakamı yazın.

Düşmanla yer değiştirmek için Combat modunda bu kodu yazın: swap

Savaşı kazanmak için Combat modunda bu kodu yazın: win

Görevi kazanmak için Adventure modunda bu kodu yazın: win





Empire Earth

Oyun sırasında 'Enter' tuşuna basıp hileyi girdikten sonra gene 'Enter' ile aktif hale getirin.

Kod	Sonuç
my name is methos	Tüm kaynakları verir ve haritayı açar
boston food sucks	+1000 Food
atm	+1000 Gold
you said wood	+1000 Wood
rock&roll	+1000 Rock
creatine	+1000 Iron
all you base are belong to us	Herşeyden+100,000
the quotable patella	Tüm birimler bir upgrade olur
i have the power	Magic/Power doldurur
asus drivers	Haritayı açar
somebody set up us the bomb	Oyunu kazandırır
ahhhcool	Oyunu kaybettirir
display cheat	Tüm hileleri yazdırır
the big dig	Tüm kaynakları kaybettirir
boston rent	Tüm altını kaybettirir
uh, smoke?	Tüm wood'u kaybettirir
headshot	Haritadaki tüm objeleri temizler
brainstorm	Hızlı inşa edersiniz
columbus	Balıkları ve hayvanları görürsünüz
friendly skies	Hava araçlarınız daha uzun uçar.
coffee train	Tüm birimlerinizin sağlığını doldurur



Hile yaparken nelere dikkat etmeli ?

1- Eğer bir hileyi yapmadan önce konsolu açın deniyorsa bu tuş ya " (üzerinde é harfi bulunan tuş) ya da ~ tilde (ü tuşunun üstündeki tuş) tuşudur.

2- Eğer bir dosyayı açıp onda değişiklik yapmanız söyleniyorsa aksi belirtilmedikçe her zaman notepad ile açın.

3- Eğer bir dosyada değişiklik yapacaksanız MUTLAKA yedeğini alın.

4- Eğer hex editörü kullanın diyorsak bu "ultra edit" gibi ayrı ve özel bir programdır.

5- Eğer hile çalışmıyorsa muhtemelen elinizdeki versiyona uygun olan hile bu değildir. Hemen bizi suçlamayın.

CHEATSTATION

Bison II: orijinal modda M.Bison ile continue kullanmadan sekiz kere oyun bitirin. Daha sonra M.Bison' un üzerine gelip select' e basılı tutarak X, kare veya yuvarlağa basın.

Ryu' nun gizli hareketi: aşağı, aşağı-geri, geri + PPP yapın. (aşağıdan geriye doğru çeyrek daire yaparak üç yumruğa da aynı anda basın)

Skullomania' nın gizli hareketi: küçük yumruk(2), geri, küçük tekme, büyük yumruk yapın. Perde de denen bu hareket esnasında Skullo rakibiyle oturup yemek bile yiyor.

Klonoa 2: Lunatea' s Veil (PS2)

Mometsutom olarak oynama: oyunu bitirin:)

Bonus bölümleri: her bölümdeki altı yıldızı da alarak bir Momett doll sahibi olabiliyorsunuz. Sekiz ve onaltıncı Momett doll' dan sonra bonus bölümleri açılacaktır.

Resim galerisi: panayır bölümlerini tamamlayarak galeriyi açın. Bölümdeki 150 elması da toplayarak o bölümün resimlerini de açabilirsiniz.

Müzik test: bonus bölümlerini bitirerek music box seçeneğindeki şarkıları açabilirsiniz.

Devil May Cry (PS2)

Tekrar oynama hediyesi: oyunu easy(kolay) derecede bitirip, oyuna yeniden başladığınızda, eski oyunda edindiğiniz silahlar ile başlıyorsunuz.

Legendary dark knight mod: oyunu hard(zor) derecede bitirin. Bu kez Sparda olarak oynayabilirsiniz.

Dante must die mod: oyunu legendary dark knight modda bitirin.

Super Dante mode: oyunu Dante must die modda bitirin.

Sınırsız Devil Trigger ile dönüşüm şansına sahip olacaksınız.

Grup fotoğrafları: oyunu her bölümde "S" ile bitirin.

SHARK KÖŞESİ

Hot Wheels Extreme Racing (PS One)

Nitro:	800E6732 - 0008
Spread Missile:	800E6732 - 0003
Machine Gun:	800E6732 - 0004
Energy Shock:	800E6732 - 000A

Medal Of Honor: Allied Assault

Start menudeki run seçeneği ile oyunu şöyle açın "[oyunu kurduğunuz dizin]\mohaa.exe" +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1. Tek kişilik bir oyuna başlayıp ~ tuşu ile konsolu açın. Sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

Sonuç	Kod
God modu	dog
Tam sağlık	fullheal
Tüm silahlar ve cephane	wuss
No clipping mod	noclip
Hedefi kaldırır	notarget
Envanterinizi listeler	listinventory
Seçtiğiniz yere ışınlar	tele [x y z koordinatları]
O anki koordinatlarınızı söyler	coord
Sağlığı ayarlar	health [rakam]
İntihar edersiniz	kill
İstediğiniz silahı verir	giveweapon weapons/"[silahın adı]".tik

Silah Listesi

İstediğiniz silahı vermesi için isimlerini bu listedeki gibi yazmalısınız

colt45	m2frag_grenade	p38
steilhandgranate	m1_garand	kar98
shotgun	bazooka	panzerschreck
bar	mp44	thompsonsmg
mp40	springfield	kar98sniper



Rally Championship Xtreme

Tüm arabalar ve pistleri açmak için yalnızca "cheating homer" yazın. Bunu oyundaki ilk menü ekranında yazmalısınız. Eğer doğru yapmışsanız bir motor sesi duyacaksınız.



World War 3: Black Gold

Oyun sırasında 'Enter' tuşuna basıp 'peace' yazın. Böylece aşağıdaki kodları girebileceksiniz.

Kod	Sonuç
HereYouAre!	Düşman birimlerini ve binaları gösterir
BeautifulWorld	Haritayı açar
Shower	Ekrana büyük vuruşlar gelir
MoneyForNothing	Para verir
Limit_up	Birimlerin maliyetini ayarlar
NobelPrize	Bir araştırma anında biter
Smash	Ekranın ortasına büyük bir vuruş gelir
GoHome!	Etkisi bilinmiyor
ByeBye	Etkisi bilinmiyor
Tromaville	Etkisi bilinmiyor
Moonlight	Etkisi bilinmiyor
Hide	Etkisi bilinmiyor
iDKFA	Etkisi bilinmiyor
NewOne	Etkisi bilinmiyor
MyBrainIsFaster	Etkisi bilinmiyor
UltraScience	Etkisi bilinmiyor
ScienceForNothing	Etkisi bilinmiyor
JudgementDay	Etkisi bilinmiyor



Shadow of Zorro

Yüksek bir yerden düşerken yere çarpmadan hemen önce ESC tuşuna basın. Çıkan soruya hayır cevabını verin. Tekrar oyuna döndüğünüzde ölmeyeceksiniz.



Europa Universalis II

Hile için F12 tuşuna basıp konsolu açın. Hile kodunu girip Enter'a basın. Ctrl ve F12 ye basarak hile penceresini kapatabilirsiniz.

dagama	6 trader
pocahontas	6 colonist
vatican	6 diplomat
loyola	6 missionarie
montezuma	+50000 ducat
swift	Baş provincedeki nüfusu 10.000 arttırır
oranje	Stability'i +3 arttırır
russianhordes	İnsan gücü sınırını kaldırır
difrules	Savaşları asla kaybetmezsiniz
columbus	Tüm haritayı açar.

Fakat bunu yapmadan önce oyununuzu saveleyip dosyanın bir kopyasını alın ve etrafa baktıktan sonra eski saveinizi yerine kopyalayın. Çünkü bu hileyi yazdığınızda oyun bir save dosyası yaratıyor.

pappenheim	Fog of War açar/kapatır
richelieu	Tüm askeri birimleri kontrol etmenizi sağlar.
wallenstein	Tüm province'lerin durumunu görmeyi açar/kapar
robespierre	Yerel politikanızı istediğinizi gibi değiştirmenizi sağlar. Eğer yeni bir oyun yüklerseniz robespierre gene ortaya çıkacaktır.
ney	Bir olay olduğunda oyun durmaz
gustavus	Land tech yatırımına 100 ducat ekler
drake	Naval tech yatırımına 100 ducat ekler
cromwell	İnfra tech yatırımına 100 ducat ekler
polo	Trade tech yatırımına 100 ducat ekler
cortez	Tüm yabancıları eler/geri alır
alba	İsyan olmasını kapar/açar
tilly	Düşmanın savaş ilan edip etmemesini açar/kapar
tordesillas	Treaty of Tordesillas'ı açar. Böylelikle İspanya ve Portekiz Avrupa dışından birisine savaş açar. Kapatmaz için gene yazmalısınız.
luther	etkilerini açar/kapar Böylelikle uluslar protestanlığa geçebilir
calvin	John Calvin etkilerini açar/kapar Böylelikle uluslar hristiyanlığa geçebilir.
trent	Council of Trent John Calvin etkilerini açar/kapar Böylelikle John Calvin ve Treaty of Tordesillas kapanır/açılır
event event#	Bir olayı harekete geçirir (liste aşağıda).

Örnek: event 1000.



CHEATSTATION



Flame Thrower:	800E6732 - 000F
Tüm kupalar ve yollar açık:	800B3010 - 0006
Sınırsız sağlık P1:	800E6324 - 1000
Sınırsız sağlık P2:	800E713C - 1000
Sınırsız sağlık P3:	800E7F54 - 1000
Sınırsız sağlık P4:	800E8D6C - 1000
Tüm arabalar için select' e basın:	D00E65BA - FFFE
	800B3014 - 0800
Hızlı kazanma:	800E66E4 - 0002

Harry Potter and the Sorcerer' s Stone (PS One)

Tüm mavi fasulyeler:	800827F2 - 000F
Tüm yeşil fasulyeler:	800827F6 - 0100
Tüm kırmızı fasulyeler:	800827FA - 0100
Tüm sarı fasulyeler:	800827EE - 000F
Tüm büyüler:	30082685 - 00F0
Sınırsız sağlık:	80082964 - 8000
Puan için L1' e basın:	D0078D0E - FBFF
	800827DC - 7000
	D0078D0E - FBFF
	800827DE - 003E
Zamanlayıcıyı durdurma:	8007B538 - 0FA0

Syphon Filter 3 (PS One)

Tüm görevler:	8014F9C4 - 0013
Options' daki cheats seçeneğini açma:	801223F4 - FF07

Devil May Cry (PS2)

(M) Açık olmalı:	EC8783C01446A6EC
Sınırsız sağlık:	4CCE057A1456E4FD
Alev eldiveni:	4CCE06181456E7A6
Sınırsız Red Orb:	0CE4C94C1426E7A6
	4CE4C94C1456692C
Sınırsız Devil Trigger:	4CCE061A1456ED7D
Tüm hareketler:	4CE4C93E145630A5
999 Yellow Orb:	4CE4C9381456E404
Daima birinci save:	4CCE82381456E7A5
100 Spiders – gizli görev 1:	4CCE8DA01456E781
100 Spiders – gizli görev 2:	4CCE8DA41456E781

1000	English Pirates		Disaster
1001	Random Revolt	1044	Internal Trade
1002	Religious Turmoil	1045	Meteor Sighted
1003	Heretics	1046	Fire Ordinance
1004	Gift to the State	1047	Saint Performs Miracle
1005	Temporary Insanity	1048	Medical
1006	Excellent Minister	1049	Noble Feud
1007	Scandal at Court	1050	Nobles ally with
1008	Wave of Obscurantism		Foreign Power
1009	Exceptional Year	1051	Assassination
1010	Rush of Colonists	1052	Cessation of Church
1011	Diplomatic Move		Functions to Nobility
1012	Diplomatic Fame	1053	Sale of Offices
1013	Colonial Dynamism	1054	Monopoly Company
1014	Unexpected Invention		Formed
1015	Rush of Merchants	1055	Nobles Demand
1016	Plague		Increased Pensions
1017	Reformation of the Army	1056	Grant Export Licenses
1018	Reformation of the Navy	1057	New Land Claimed
1019	Enthusiasm for Army	1058	Establish Cantonments
1020	Enthusiasm for Navy	1059	Nobles Demand Old
1021	Agricultural Revolution		Rights
1022	Devastating Fire	1060	Cities Demand Old
1023	Good Government Policies		Rights
1024	Bad Government Policies	1061	Non-enforcemnts of
1025	Unhappiness with Clergy		Ordinances
1026	Unhappiness	1062	Bourgeoisie Request
	among Artisans		Privileges
1027	Unhappiness among	1063	Italian Engineer
	Peasants		Available
1028	Unhappiness among	1064	Foreign Drill Instructor
	Merchants		Available
1029	New Mineral	1065	Build a Great Palace
1030	Political Crisis	1066	Indulgence Peddler
1031	Corruption	1067	Uncooperative Philosopher
1032	Deflation	1068	Regional Heresy
1033	Diplomatic Insult	1069	Boundary Dispute
1034	Forfication Efforts	1070	Merchants Harassed
1035	Bank	1071	Regional Population Boom
1036	Stock Exchange	1072	Petition for Redress
1037	Company of Trade	1073	Grant Nobles Aid
1038	Colonial Uprising	1074	Support for Dissidents
1039	Heretic Uprising		Abroad
1040	Explorer	1075	Foreign Trade
1041	Conquistador		Competition Rises
1042	Nobles (-2 stab)	1076	Exceptional Court
1043	Trading Company		Painter Available

Bu hile hakkında iki noktayı belirtelim
1) Bazı olaylar belli yıllarda olabileceğinden zamanı gelmemişse istesemiz bile çalışmayabilir.
2) Hileyi kullandığınız zaman makineniz kitlenebilir.

Gothic

gothic.ini dosyasını bir notebook ile açıp bloodDetail'ı 1 den 3 e çıkartarak Blood modu açabilirsiniz veya test modu 0 dan 1e çevirip oyun için hileleri açabilirsiniz

[F2]	Konsol
[F3]	Pencereden oynarsınız
[F4]	Normal mod
[F5]	Sabit kamera
[F6]	Hareketli kamera
[F7]	Oyundaki bölümler içinde gezinir
[F8]	Sağlık ve mana doldurur
H	Karakter kendine zarar verir
Z	Karakter etrafında döner
K	Karakter toprağa gömülerek yok olur

God Mod ve tam sağlık

"S" tuşuna basıp"Marvin" yazın ve gene "S" tuşuna basın. Eğer doğru yapmışsanız sol üst köşede Marvin belirecektir. Şimdi F2 tuşuna basarak konsolu (cheat god) yazarsanız god mod açılır. Eğer (cheat full) yazarsanız tüm sağlığınız dolacaktır.

Sonra...

Yukarıdakileri yapmışsanız [F2] ye basıp (cheat eat) yazarsanız tam sağlık verebilecek ve (cheat kill) yazarsanız düşmanınızı öldüreceksiniz.



Comanche 4

Level seçimi:

Tüm levellara girşi hakkı için isminizi WolfBlitz olarak girin



Aquanox

Sınırsız kredi

Note: bu hile için bir oyun dosyasını değiştirmemiz gerekecek o yüzden lütfen yedeğini almayı unutmayın. "player_start.des" dosyasını bir hex editörü ile açın. Dosyadaki credits e rakam olarak "999999" yazın.

Hile kodları

Start menüsündeki run seçeneğini açın ve "aqua.exe -redrum -stendek" yazın. Daha sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz

Sonuç	Tuş
Yenilmezliği açar/kapar	[F7]
Görünmezliği açar/kapar	[F8]
Görevi otomatik olarak tamamlarsınız	[F10]
Görevi bitiri	[F11]
Görevi başarısızlıkla sonuçlandırır	[F12]



Harry Potter and the Sorcerer's Stone

Hileleir girmek için yalnızca oyun sırasında aşağıdaki kodları girin yeter

Debug Mod	harrydebugmodeon
Kapatmak için	F7 tuşuna basın
15 adet Bertie Bott Bean almak için	harrytriggercheat
Yenilmezlik	harrykoresh
Daha yükseğe zıplamak için	harrynormaljump
Daha da yükseğe zıplamak için	harrysuperjump
Sağlığınızı doldurmak için	harrygetsfullhealth
Sessiz yürümek için	harrykorwalk





CHEATSTATION

Silent Hill 2 (PS2)

(M) Açık olmalı:	EC8DBED014431F04
Saveler kayıtsız:	3DB5CC1E1456E7A5
Sınırsız tabanca mermisi:	0D88709C1456E7A6
	4D88709C1456E79F
Sınırsız sağlık:	4CA9F29A145625DD
	4CA9F2A2145625DD
Sınırsız tüfek mermisi:	0D8870A41456E7A6
	4D8870A41456E79F
Sınırsız shotgun mermisi:	0D8870A01456E7A6
	4D8870A01456E79F
Düşük toplam zaman:	4DB5CF2A1456E7A6

Street Fighter EX3 (PS2)

(M) Açık olmalı:	EC836E241456E60A
Max EXP:	1CD9DAE01455692C
Tüm denemeler tamamlandı:	1CD9DD3061DFB00C
	1CD9DD3461DFB00C
	1CD9DD4061DFB00C
	1CD9DD4461DFB00C
	1CD9DD5061DFB00C
Tüm hareketler:	7CD9DAE41443E7A6
	3C9883291456E7A5
Sınırsız Süper P1 -1st:	4C5857281456DE85
Sınırsız Süper P1 -2nd:	4C558AD81456DE85
Sınırsız Süper P2 -1st:	4C55F6381456DE85
Sınırsız Süper P2 -2nd:	4C55C0881456DE85
Sınırsız bekleme – Takım 1:	4C7414A014564BA5
Sınırsız bekleme – Takım 2:	4C74173C14564BA5

Klonoa 2: Lunatea's Veil (PS2)

(M) Açık olmalı:	EC8DB1681426F134
Dünya haritasında R1 yapın:	1CA488B061DFB00C
Az zaman saldırı modu:	0CA1EBAC1426E605
	1CA1EBAC1456E7A6
Sınırsız yaşam:	3CA1EB801456E788
Sınırsız sağlık:	3CA1EB781456E7A3
Momett Doll zilleri:	3CAA3CA01456E7A3
Sınırsız hava:	4CA1EB9E1456F025

donanım



Çılgınca gelişmelerle dolu bir aydı bu arkadaşlar. ATI ve NVIDIA'nın yeni kartlarıyla ilgili bilgiler ortalığa yayılırken Intel'in yeni nesil işlemcisi rafları doldurdu. Ayrıca bu ay Intel'den değerli bir konuğumuz var EZ's zone'da. Neyse bu ay kısa keselim bu yazıyı. Eminim ki hepini bir an önce şu sayfayı çevirip GEFORCE 4'e bir göz atmak istiyorsunuz.

Shh...Bu arada aramızda kalsın ordaki resim yalan, GeForce 3 o bariz... Ben GeForce4'ü gördüm harika bişey.

Tuğbek Ölek

haberler sf 104

inceleme sf 106

- Logitech'in Cordless MouseMan optical
- Fujitsu Memorybird
- Fujitsu Touchbird
- MS Wireless Desktop
- Logitech Strike Force 3D
- Abit GeForce3 Ti200

ez's zone sf 108

donanım pazarı sf 109

teknik servis sf 110









Level Donanım Hit
Donanım'da bundan sonra tek bir ödülümüz var. Bütün özellikleri ile beğendiğimiz ve size gönül rahatlığıyla tavsiye ettiğimiz ürünler bu ödülü alacaklar. Ama unutmayın ki Donanım'larda zamanla eskiyor ve geçmişte verdiğimiz bir Level Hit ödülü yeni ve daha başarılı ürünlerin çıkmasıyla geçerliliğini kaybedebiliyor.

savulun GeForce4 geliyor!!!



Farklı değil ama hızlı

Kopya program, oyun, film ve müziklerin Internet üzerinden yayılmasının önüne geçmek için FBI bir dizi operasyon düzenledi. ABD'nin 28 şehri ve dört diğer ülkede aynı anda başlayan operasyonla düzenli olarak yazılım ve medyaları kırıp Internet üzerinden dağıttığı iddia edilen pek çok kişi göz altına alınıp, bilgisayarlarına el konuldu. Pek çok ev kadar üniversite kampüslerine ve yurtlarına da baskınlar yapıldı. El konulan bilgisayarların birinden 5000'in üzerinde Divx formatında film çıktı.
Operasyonlarda birinci hedef en eski cracker gruplarından DOD ve Razor'dı. Ancak pek çok otoriteye göre FBI yanlış hedefi vurdu. Birincisi hedef alınan kişi ve gruplar Internet üzerindeki korsanlığın %1'ini dahi kapsamıyor. Yani gözdağı vermek dışında korsan yazılım ve medya yayılımını durdurmayacak. İkinci önemli nokta ise korsan CD ve DVD'leri Malezya, Tayvan ve Bulgaristan gibi ülkelerde binlerce çoğaltıp el altından piyasaya sürenlerle uğraşmak yerine çıkar amacı olmayan, bu işi sadece hobi veya kendini ispatlama aracı gibi gören üniversite öğrencilerinin üzerine gidilmesi.
Ayrıca uzmanlar bu tip operasyonlardan önce yazılım şirketlerinin yazılımlarını korumak adına daha aktif olmasının çok daha fazla işe yarayacağını belirtiyor. FBI operasyonlara devam edeceğini açıkladı. Pek çok Cracker grubu da işlerini tam gaz sürdüreceklerini.

Yeni Teknolojiler

Bunlar elbette sadece hız artışı anlamına geliyor. Ancak GeForce4'de bazı yeni teknolojiler de var:

Lossless 4/1 Z-compression: Poligonların Z ekseni üzerindeki yerlerini belirleyen Z-buffer'ın ekran kartının RAM'inde kapladığı alanı dörtte birine indiriyor. Böylece RAM daha efektif kullanılmış oluyor.

2nd Generation Occlusion Culling: Diğer poligonların arkasında kalan poligonların hesaplanmamasını ve böylece performansın artmasını sağlayan ve genelde Hidden Surface Removal olarak anılan tekniğin geliştirilmiş hali.

Accuview AA: Bu yeni Anti Aliasing sistemi, daha öncekilere oranla daha az performans kaybına yol açıyor.

nView: daha önceden TwinView olarak bildiğimiz TV-Out sisteminin gelişmiş versiyonu. Daha kolay bir kullanıma sahip ve daha fazla özellik sunuyor.

Ayrıca diğerleri kadar güvenilir olmayan bir bilgi de GeForce4 MX'de HDTV destekli bir TV encoder olacağı. Böylece TV kartına gerek olmadan sadece bir Tuner modülüyle bilgisayarda TV izlenebilecek.

Geforce4'de çok büyük değişiklikler yok açıkçası. Değişikliklerin hemen hepsi de performansın artışına yönelik. Ama buna da hiç bir zaman hayır demeyiz.

Kartların Şubat ayı içinde piyasaya çıkması bekleniyor. Mart başında ülkemize gelme ihtimalide var. Söylentilere göre GeForce4 üretime hazır. Ancak NVIDIA GeForce3 Ti modellerini kısa süre önce piyasaya sürdüğü için GeForce4'ü bekletiyor. GeForce4 ile ilgili bilgilerin basına sızması üzerine kart üreticileri GeForce3 çipi siparişlerini kesti ve NVIDIA durumdan çok rahatsız. Bilgileri sızdıranlara ateş püskürüyor.

Model	GPU Hızı	RAM miktarı ve hızı	Tahmini Fiyat
GeForce4 MX420	250 MHz	64MB 166 MHz SD	70-100$
GeForce4 MX440	270 MHz	64MB 400 MHz DDR	150$
GeForce4 MX460	300 MHz	64MB 550 MHz DDR	200$
GeForce4 Ti4400	275MHz	64MB 700MHz DDR	400$
GeForce4 Ti4600	325 MHz	128MB 700 MHz DDR	400$*

*Bu kadar daha sonra çıkacağı için bir alt modelle aynı fiyata sahip.

ddr-ram'eneoluyor?

RD-RAM'den daha sonra çıkmasına rağmen uygun fiyatı ve kısa sürede yaygınlaşması ile DDR-RAM bizim için kısa sürede en iyi RAM alternatifi haline gelmişti. Kısa sürede Athlon sistemler için standart haline gelen DDR-RAM bu senenin başında çıkan ve çıkacak olan hem Pentium 4 hem de DDR-RAM uyumlu anakartlarla çok daha geniş bir ilgi görecekti. Ancak son bir iki aydır fiyatında yaşanan yükselme, kalitesiz üreticilerden gelen ve uyumsuzluk sorunları olan RAM'ler ile bu özelliğini kaybetmiş gibi gözüküyor.
İşin kötü yanı bunun için ortada her hangi bir sebep de yok. Genelde DDR-RAM üreticilerinin uzun süre RAM fiyatlarını düşük tutarak piyasada çok iyi bir yer edinip Pentium 4 platformunun da DDR'a geçmesini sağladıktan sonra, şimdi biraz da kar etmek istemeleri gibi gözüküyor. Ancak aradaki çok düşük fiyat farkı, RD-RAM'in Pentium 4'de çok daha performanslı olduğu ve DDR-RAM adıyla çok kötü kalitede bir dolu RAM üretildiği düşünülüce... Pentium 4 için en iyi alternatif RD-RAM olarak gözüküyor. Birileri bizimle oyun mu oynuyor? Yoksa hepimiz kandırıldık mı?



ATI'ın yeni kartları tayvan'dan gelecek

Firma Avrupa'dan çekiliyor

ATI cephesinde önemli gelişmeler var. ATI'ın yeni kartlarıyla ilgili bazı bilgiler açıklanırken şirket çalışma prensibini de tamamen değiştirdi. Yaklaşık 6 ay önce çiplerini diğer kart üreticilerine de vereceğini açıklayan ATI bu ay yeni açıklamalarla bu işte ne kadar ciddi olduğunu gösterdi.

ATI'ın ilk açıklaması Avrupa pazarından çekildiğini açıklamak oldu ki bu herkes için büyük bir sürprizdi. Hercules ile kartlarının Avrupa'da dağıtımı hakkında özel bir anlaşma yapan firma bundan sonra sadece Amerika ve Kanada'da kendi markasıyla satış yapacak. Yapılan anlaşma ile Hercules, ATI grafik çiplerini diğer üreticilerden öncelikli olarak alacak ve piyasadaki en önemli dağıtıcı olacak. Ayrıca All-in-Wonder serisini sadece Hercules üretebilecek.

ATI ayrıca 20'nin üzerinde Tayvan'lı üretici ile anlaşma imzaladı. Bu üreticiler ATI çipli ekran kartlarını üretebilecek. Pek çoğu adı duyulmamış OEM firmalar olsa da aralarında Gigabyte, Shuttle, FIC gibi duyulmuş firmalarda var. Tayvan'ın diğer önemli firmaları Abit, Asus ve Leadtek'in de 2002 içinde ATI çipli kartlar üretmeye başlayabileceği tahmin ediliyor.

ATI için sonuçları ne olacak bilinmez ama bu bizim için çok iyi bir gelişme. Çünkü ATI kartlar Türkiye'de çok zor bulunuyordu. Bu üreticilerin ATI çipli ekran kartı üretmeye başlamasıyla kısa süre sonra elimizde NVIDIA'ya alternatif bir marka daha olacak.

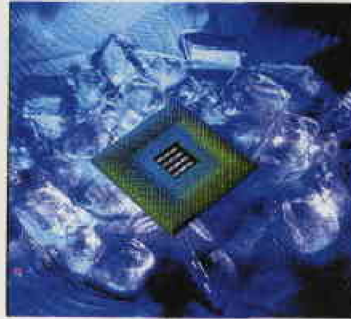
ATI'ın yeni çiplerine gelince. RV250 ve R300 kodlu bu iki çip hakkında pek çok bilgi var ama pek güvenilir gelmiyorlar. Yine de duyduğumuzu sizden esirgemeyelim. Mart ayında çıkacak olan RV250'nin 4 rendering pipeline ile birlikte 300-350 MHz GPU hızı, 230-300 MHz hızında değişen SD-RAM ve DDR-RAM seçeneklerine sahip olması bekleniyor. R300 ise 8 rendering pipeline, 4 vertex shader ve 350 MHz hızında GPU'ya sahip. Her iki çip de oldukça iyi gözüküyor. Ama dediğimiz gibi bunlar hiç de kesin olmayan bilgiler. Gelecek ay detaylar belli olacaktır.



Kuzey ormanlarından gelen serinlik

Pentium 4 Northwood piyasada

Intel yeni Pentium 4 işlemci mimarisi Northwood'a sahip ilk işlemcisini 2.2 GHz hızında piyasaya sürdü. Yeni mimarinin en büyük avantajı 0.13 mikron teknolojisi ile üretiliyor olması. Bu sayede Pentium 4'lerin hem üretim maliyeti düşecek hem de güç tüketimi ve ısı üretimi. P4 2.2 GHz yaklaşık olarak Pentium III 800 kadar ısı üreten Northwood işlemciler çok daha küçük ve sessiz fanlarla stabil olarak çalışabiliyor.



Yeni Northwood overclock özelliği olarak da çok başarılı ve 2.2 GHz'den 3GHz'e kadar çıkarılabiliyor. Henüz yeni olduğu için fiyatı biraz yüksek. Ancak 0.13 micron teknolojisinin iyice yerleşmesi ve Intel'in 300mm'lik işlemci plakalarına geçmesiyle ortalama işlemci fiyatlarında çok ciddi bir düşüş olması bekleniyor. İşlemciler daire şeklinde levhalar (wafer) halinde üretiliyor. İşlemcinin ebatını düşürüp dairenin boyutunu büyütünce her levhaya daha fazla işlemci sığıyor ve bu maliyetleri çok etkiliyor. Intel ayrıca Pentium 4'ler için DDR-RAM destekli anakart çipseti.

yeni imac nefes kesiyor



Lütfen bir 5 dakika için, hız teknoloji, performans vs her şeyi bir yana bırakın. Sadece şu yan taraftaki resme ve onun güzelliğine bakın. Bırakın yazıyı okumayı da bakın şuna doya doya. Yazı burada, merak etmeyin kaçmıyor.

Yeni iMac bu işte. Intel, AMD abidik gubidik kasalar tasarlayıp, geleceğin bilgisayarı bu, diye ortada dolaşırken ve bunlar asla tasarımdan öteye gidemezken, Apple'ın yarattığı, ürettiği ve satmaya başladığı geleceğin bilgisayarına bakın. Buradan sadece güzelliği gözüküyor elbette, ama biz onun bir Mac olduğunu biliyoruz. Bu da dünya üzerinde bulunabilecek en yüksek kalite ile üretildiğini, 800MHz'lik çok güçlü PowerPC G4 işlemcisine ve GeForce2 MX ekran kartına, 60GB hard-diskin yanında hem DVD-R hem de CD-R yazabilen özel bir kombo yazıcıya, Firewire ve USB bağlantı noktalarına, Apple'ın özel olarak ürettiği optik mouse'a, MacOS X işletim sistemine ve 15" TFT monitöre sahip olduğu anlamına geliyor.

Apple'ın önünde saygı ile eğiliyoruz. Yeni iMac'un fiyatları ülkemizde 1.600$ ile 2.100$ arasında değişiyor. Ancak yukarıda bahsi geçen en gelişmiş model henüz ülkemizde yok.

AMD'den yeni işlemciler

AMD bu ay 1.67GHz hızındaki Athlon XP 2000+ ve Duron 1.3 Ghz işlemcilerini piyasaya sürdü. Her iki işlemcide sadece önceki işlemcilerin daha hızlı versiyonları. Athlon'un Northwood muadili olabilecek yeni Thoroughbred çekirdeği ise ancak bu yılın ikinci çeyreğinde piyasaya çıkabilecek. AMD'nin bu işlemciyi üretebilmesi için öncelikle yeni fabrikasını hizmete sokması gerekiyor. Ayrıca sobahara doğru Athlon'la Barton kodlu yeni çekirdeğe, Duron'lar ise Appaloosa isimli mimariye geçecek. Yıl sonunda 64-bit'lik işlemci Clawhammer'ın çıkması bekleniyor.

3DMark 2001 SE

ATI ve NVIDIA'nın yeni grafik çipleri piyasaya çıkmaya hazırlanırken MadOnion.com'da bu yeni kartlarla uyumlu 3DMark 2001 Second Edition üzerinde çalışıyor. Bu yeni versiyonda DirectX 8.1 desteği, Windows XP ile tam uyumluluk, Pixel Shader 1.4 için özel bir test, geliştirilmiş System Info, optimize edilmiş sıkıştırılmış doku desteği, Athlon XP ve Northwood için destek bulunacak. 3DMark 2001 SE'nin skorları önceki model ile tam karşılaştırılabilir olacak. Çıkış tarihi henüz belli değil.



Logitech Cordless MouseMan Optical



Bu ay iki kablosuz optik Mouse inceliyoruz. Logitech'in Cordless MouseMan optical modeli klasik Logitech çizgisinin dışında bir mouse. Son zamanlarda gördüğümüz simetrik ve basit tasarımlı Logitech'lerin tersine avucunuzun kavisine göre tasarlanmış ve kompleks bir formu var. Bu yüzden solakların kullanma şansı yok. Cordless MouseMan sağ elinize tam olarak oturuyor. Ancak iri sayılabilecek olan Mouse aynı zamanda oldukça da ağır. Her ne kadar geçen aylarda incelediğimiz Microsoft Wireless IntelliMouse Explorer kadar iri ve ağır olmasa da pek rahat bir Mouse değil. Windows'da bile oldukça yavaş kalan Mouse, oyunlarda pek atik olmayacağı gibi uzun bir oyun seansında bileğinizin ağrımasına yol açabilir. Standart iki tuş ve tekerleğe ek olarak sol tarafta bir fonksiyon tuşu olan Cordless MouseMan'in en hoş özelliklerinden biri pil tüketiminin düşük olması. Ayrıca mouse'un beraberinde gelen program sayesinde Web'de gezinirken pek çok işlemi daha hızlı ~~yapabiliyorsunuz.~~

BİLGİ İÇİN

İthalat: Microsoft

Telefon: (212) 258 59 98

Fiyatı: 28 $ +KDV

Fujitsu Memorybird



Memorybird bugüne dek incelediğimiz ürünler içinde en ilginç olanlarından. Dışarıdan bakınca kısa ve kalın bir kalem gibi duruyor. Kolaylıkla cebinize koyabileceğiniz kadar küçük. Dışardan bir kalem olmadığını anlamak oldukça zor. Ancak kapağını açtığınızda karşınıza bir kalem ucu değil USB soketi çıkıyor. Zaten Memorybird flash Ram kullanan küçük bir depolama cihazı.

MemoryBird'ü USB yuvasına taktığınızda bilgisayar tarafından tanınıyor. Windows XP'de sürücüler otomatik olarak yükleniyor ve hemen kullanmaya başlıyorsunuz. Windows 98'de ise disketinden sürücüsünü yüklemeniz gerekiyor ancak bilgisayarı yeniden başlatmadan kullanabiliyorsunuz. Sürücüler bir kere yüklendikten sonra istediğiniz zaman takıp çıkarabiliyorsunuz.

MemoryBird bilgisayara bağlandıktan sonra bilgisayarım altında ayrı bir sürücü olarak gözüküyor ve bir hard-disk gibi kullanabiliyorsunuz. Cihaz USB veriyolunu kullandığı için verilere ulaşma ve okuma hızı CD-ROM ile Hard-disk arasında. Floppy sürücüden ise çok daha hızlı. Ayrıca pil veya şarj gerektirmiyor.

Memorybird ile her tür dosyayı taşıyabilirsiniz. Okul, iş gibi standart kullanımları bir yana, özellikle evden Internet Cafe ve Lan Partilere, config, save, screenshot, demo vs. Taşımak için çok kullanışlı.

Bizim incelediğimiz model 64MB hafızaya sahipti ve verdiğimiz fiyat da bu modele ait. Ancak ürünün fiyatları değişen 16MB'dan 256MB'a kadar modelleri mevcut.

BİLGİ İÇİN

İthalat: Fujitsu Siemens

Telefon: (212) 335 67 67

Fiyatı: 79 $ +KDV

Fujitsu Touchbird



Bu ay inceleyeceğimiz ikinci Fujitsu Siemens ürünü ve ikinci kablosuz optik Mouse Touchbird. Piyasaya çıkan üçüncü kablosuz optik Mouse ve diğer iki modelden oldukça farklı. Öncelikle mouse'un alıcısı kullanmadığınız zamanlarda mouse'u park edebileceğiniz bir cradle olarak çalışıyor. Üstelik mouse cradle'a konduğunda pilleri otomatik olarak şarj ediliyor. Bu sayede Touchbird'in pilinin bitmesi gibi bir sorun kalmıyor.

Simetrik yapıdaki mouse Microsoft ve Logitech'in modellerinden biraz daha küçük ve belirgin şekilde daha hafifi. Touchbird'in formu çok ergonomik gözükmese de daha ufak ve hafif olduğu için diğer iki seçenekten bu konuda daha iyi. Mouse'un en zayıf yanı Çin yapımı ve bir parça kalitesiz oluşu. Aslında piyasadaki standart mouse'larla karşılaştırıldığında böyle bir sorun yok. Ancak rakibi olabilecek Microsoft ve Logitech mouse'ların kalitesine kesinlikle ulaşamıyor.

Touchbird'ün ikinci sorunu ise fiyatı. 100$'lık fiyat etiketi ile pahalı bildiğimiz Logitech'e bile 30$ fiyqt farkı atıyor. Sonuç olarak piyasada bulunan 3 kablosuz optik mouse'un da çok belirgin dezavantajları var. Bizi kablolardan kurtaracak beyaz atlı prensimizi hala bekliyoruz.

BİLGİ İÇİN

İthalat: Fujitsu Siemens

Telefon: (212) 335 67 67

Fiyatı: 99 $ +KDV

MS Wireless Desktop

Microsoft'un yeni klavye seti oldukça cazip. Oldukça hesaplı ve temel bir klavye seti olmasına karşı kablosuz. Standart Microsoft klavyesi zaten şu an piyasada bulunabilen en kaliteli ve ergonomik klavyelerden biri. Programlar ve web siteleri için 10 ek tuşa sahip olan klavyede standart tuş takımı bozulmamış.

Sete dahil olan kablosuz mouse eski toplu mouse'lardan. Tabanı bir parça geniş olsa da hafif ve ergonomik. Fazladan iki tuşa sahip ve simetrik olduğundan solaklar da kullanabilir.

Wireless Desktop'ıda zaman zaman alıcı ile klavye/mouse arasında veri trafiğinin kesilmesi sorunu var. Bu durumda verici ve klavye/mouse üzerindeki connect tuşuna basarak sorunu giderebiliyorsunuz. Diğer bir dez avantaj ise klavye tuşlarının bazen uzun süre basılı tutulduğunda siz parmağınızı çekseniz bile basılı kalması. Bu durumda o tuşa tekrar basıp durdurana kadar tuş basılı kalıyor. Wireless Desktop'ın avantajı ise yeni bilgisayarlarla verilen OEM versiyonun çok ucuza gelecek olması. Fiyat ben incelemeyi yaparken henüz kesin değildi ancak normal fiyatın yarısı olması düşünülüyordu ki bu kablosuz bir klavye seti için çok çok iyi bir fiyat.



BİLGİ İÇİN

İthalat: Microsoft

Telefon: (212) 258 59 98

Fiyatı: 59 $ +KDV

Logitech Strike Force 3D

Logitech'in yeni ForceFeedback Joystick'i Strike Force 3D oldukça hoş görünümlü ve etkileyici bir Joystick. Bir FF Joystick için oldukça küçük bir taban alanına sahip. Yüksek olmadığı gibi az da yer kaplıyor. Bu ergonomik açıdan artı puan. Kumanda kolu oldukça rahat ve fonksiyonel. Ön taraftaki tetiğe ek olarak yukarıda iki ayrı hut-switch ve 3 tuşa sahip.

Kumanda kolunun altında yer alan throttle oldukça iyi tasarlanmış. Tekerlek yerine yay şeklinde dönüyor ve baş parmağı yanlarındaki çıkıntılarla kavradığı için kullanımı çok daha kolay. Ayrıca tabanda bulunan düğmelere ilginç bir tasarım getirilmiş. 7, 8, ve 9. düğmeler yerine bir Scroll Wheel yerleştirilmiş. Bu sayede silah değiştirme fonksiyonunu bu tuşa verebiliyorsunuz. Ayrıca Scroll Wheel'in her iki tarafında iki tuş daha var.

Strike Force 3D'nin Force Feedback özellikleri oldukça iyi. Gerçi FF teknolojisi artık sınıra geldi gibi gözüküyor. Yeni modellerle eski modeller arasında çok belirgin, çarpıcı farklar kalmadı. Bu yüzden farklı marka ve modeller arasındaki farklarda azaldı.

Kısacası Strike Force 3D Force Feedback özellikleriyle olmasa bile tasarımı ve ergonomisi ile piyasadaki tüm diğer Joysticklerin önüne geçiyor. Elbette 100$'ı gözden çıkarabildiğiniz sürece.



BİLGİ İÇİN

İthalat: Ufotek

Telefon: (212) 247 56 60

Fiyatı: 100 $ +KDV

Abit GeForce3 Ti200

Önceki ay NVIDIA'nın GeForce3 ve GeForce 2 için Titanium veya kısaca Ti modelini çıkaracağını duyurmuştuk. Bu ay kartlar piyasaya çıktı ve oldukça da ilgi gördü. Gerçi bu yeni modellerle birlikte GeForce2'den bu yana 10 ayrı model çıkmış oldu ve bu oldukça kafa karıştırıcı. Ancak bu modellerden pek çoğu piyasadan silindiği için seçim yapmak çok da zor değil.

Titanium serisinden elimize geçen ilk kart Abit Siluro GeForce3 Ti 200 oldu. Kart 175MHz hızında çalışan 256-bit'lik Ti 200 GPU'suna sahip. Kartta kullanılan 64MB DDR-SDRAM 400Mhz hızında. Ayrıca kart 350MHz RAMDAC'a sahip.

Günümüzde aynı çipli kartların aynı performansı vermesi ilkesi geçerli olduğundan Siluro GeForce3 Ti 200'de bize standart GeForce3 Ti performansını sunuyor. GeForce3 Ti'nin performansı GeForce2 Ultra ile GeForce3 arasında. Yani piyasada bulabileceğiniz en hızlı 3. GeForce.

Abit Siluro'nun diğer markalardan farkı Abit tarafından geliştirilen özel dinamik soğutma sistemine sahip olması. Bu sistem NVIDIA'nın tasarımından farklı olarak RAM'ler ile GPU üzerindeki soğutucuların temasını ve birlikte çalışmasını hedef alıyor. Kartın diğer modellerden diğer bir üstünlüğü ise S-Video/RCA TV-out'a hem de TFT monitörler için DVI çıkışına sahip olması. Kısacası performans olarak diğer kartlardan farklı değil ama full aksesuar bir ekran kartı. GeForce3 Ti 200 almayı düşünüyorsanız bu karttan daha fazlasını bulma şansınız yok



BİLGİ İÇİN

İthalat: Çizgi, Datagate

Telefon: (212) 356 70 70, (212) 288 53 11

Fiyatı: 270 $ +KDV

EZ's ZONE

Bir bilenle sohbet...

Intel'den Dan Synders sorularımızı cevapladı



Bu ay EZ's Zone'da bir değişiklik yapıp size uzunca bir sohbetin notlarını aktaracağım. Geçtiğimiz günlerde Intel'in EMEA (Avrupa, Orta Doğu, Afrika) Tüketici Ürünleri Pazarlama Direktörü Dan Snyders İstanbul'daydı. Ben de kendisini yakalayıp sohbet etme şansı yakaladım. Üstelik Dan eski bir Intel Mühendisi çıkınca sohbet iyice derinleşti. Uzun uzun konuşup birçok demo üstünde Northwood'u masaya yatırdık. Sohbetin sonlarına doğru bitmek tükenmek bilmeyen sorularımdan Dan'ın fenalık geçirdiği toplantıda faydalı bilgiler edinmiş oldum. Sizinle paylaşmadan olmazdı elbette. Ancak 2 saatlik konuşmayı tek tek ağzımızdan çıkan sözlerle yazmaya Level ciltleri dayanmayacağından ana noktaları özetleyeceğim.

SSE komutlarını uygulamak bu denli kolay olduğuna göre piyasaya çıkan en küçük program bile SSE uyumlu olacaktır.

İlk konumuz geçtiğimiz aylarda işlediğim SSE komutlarının oyunlarda ne denli faydalı olduğuydu. Dan yakında çıkacak olan Beam Breaker oyununun demosu üzerinde SSE'nin gücünü gösterdi önce. Oyun Newyork Racer'ın çok daha kompleksi. SSE aktif hale geldiğinde oyunun FPS'si ikiye katlanıyordu. Ancak demo T&L kullanmıyordu. Böylesi farkın sebebinin bu olduğunu o da kabul etti. Buna karşılık oyunlarda fizik hesaplamalarının gittikçe karmaşıklaştığını, oyunlarda web cam kullanımı gibi kompleks işlemlerin çok güçlü işlemciler istediğini savundu ve oldukça da haklıydı. Bu noktada devreye milli gururumuz Mevlüt Dinç'in Actor demosu girdi. Oyunda hem web kamerası, hem ağır fizik hesaplamaları devreye girince SSE'ye de oldukça fazla iş düşüyordu. Bu noktada benim son kanım şu oldu: T&L ekran kartları tarafından yapıldığından şu an için oyunlar 2.2GHz gibi çok yüksek işlemcilere ihtiyaç duymuyor. Ancak işlemcilerin hızındaki bu büyük artış oyun yapımcılarının önündeki engelleri kaldırıyor. Onlara çok daha fazla hareket alanı sağlıyor. Onların bunu kullanıp kullanamayacağını zaman gösterecek.

Kolay yoldan SSE

Dan'e yönelttiğim ikinci soru SSE komutlarının yaygınlığı ve komutların uygulamasının ne denli kolay olduğuydu. Bu soruya aldığım cevap beklediğimden çok daha tatmin ediciydi. Intel'in bugüne dek benim pek de haberdar olmadığım çok güçlü bir yazılım ekibi varmış. Elbette Intel yazılım üretip satan bir firma değil. Bu ekibin amacı bilgisayar kullanımının gelişmesi için çalışmak. Çünkü yeni yazılımlar gelişmedikçe daha güçlü işlemcilerinde kullanım alanı olamaz. Bu amaçla Intel bugüne dek pek çok yazılımını geliştirip kullanması için başka firmalara armağan etmiş. Mesela Macromedia Shockwave ve Microsoft'un kullandığı Windows Media Player codec'leri aslen Intel'in eseri. Intel'in yazılım firmaları ile olan bu yakın ilişkisi ve yazılım firmalarına verdiği destek sayesinde SSE komutları çok geniş bir kullanım alanına sahip. Ayrıca Intel'in geliştirdiği özel bir compiler sayesinde programları sadece compile ederek SSE uyumlu hale getirebiliyorsunuz. Bunu biraz açayım. Bir programı C++ dilinde kod kod yazdıktan sonra çalışan bir uygulama haline gelmesi için compiler yardımıyla .exe haline getirirsiniz. İşte Intel'in bu compiler'ı ile kod üzerinde tek satır bile değişiklik yapmadan sadece compile ederek SSE uyumlu hale getirebiliyorsunuz. Compiler gerekli kodları otomatikman ekliyor.

Bu uygulamanın sonucunu Cinema 4D programında görme şansım oldu. Programın ilk hali ile bir kaç günlük bir çalışma ile ve anlattığım metod ile SSE uyumlu hale getirilmiş hali Northwood işlemcili bilgisayara yüklenmişti. Daha önceden hazırlanmış bir sahneyi önce SSE'siz versiyonla Render ettik ve işlem 17 saniye sürdü. Daha sonra aynı sahneyi SSE destekli versiyonla render ettik ve işlem sadece 6 saniye sürdü. Program 3 kattan fazla hızlanmış gözüküyordu. SSE komutlarını uygulamak bu denli kolay olduğuna göre piyasaya çıkan en küçük program bile SSE uyumlu olacaktır. Evet, şaşırtılmış ve ikna edilmiştik. Bu özellik Pentium 4'ler için çok büyük bir avantajdı.

Donanımda kaos

Ancak bu şaşkınlığı çabucak atıp zor sorulara devam ettim. Geçen 2-3 sene içinde işlemci ve anakart dünyası tam bir kaosa düşmüştü. Eskiden tek en fazla iki tip işlemci, buna uygun tek tip anakart ve RAM vardı. Herkes ne alacağına kolayca karar verirdi. Piyasada 4-5 çeşit RAM, 15-20 ayrı anakart çipseti, 5-6 tip işlemci varken ve bunların kombinasyonlarıyla çalışan veya çalışmayan yüzlerce farklı konfigürasyonda bilgisayar üretilebilirken kullanıcıların günlerini gecelerine katmadan sağlıklı bir seçimde bulmasını nasıl bekliyorlardı? Artık iş öyle bir noktaya varmıştı ki profesyoneller bile tüm bu standartsızlık kaosunda kendilerini kaybetmişlerdi. Dan'in buradaki savunusu biraz zayıftı. Anneannesi ve dedesi bu tip şeylere aldırmıyordu. Onlar bilgisayar alacaklarında güzel bir markadan iyi bir şeyler seçiveriyordu. Sonuçta içinde ne olduğu mühim değildi. Sanırım Intel ve benzeri firmaların kullanıcılarına bakış açıları veya arzuladıkları kullanıcı bir parça bu. Ama sonuçta bizler 50'sini geçmiş merak ve arzularını yitirmiş ihtiyarlar değil, bilgisayarından en yüksek performansı isteyen oyuncularız. Bunu hatırlatınca hak verdi. Elbette ki bizler aldığımız PC'nin içinde neler olduğunu bilmek, bunları kendi ellerimizle seçmek ve paramızın karşılığı olarak maksimum performansı istiyorduk. Dan'in bu konuda verdiği tek cevap teknolojinin hızla ilerlediği, rekabetin sıkı olduğu ve artık ilerlemenin hızına paralel olarak her şeyin standartlaşamayacak kadar hızlı değiştiğiydi. Peki işler böyle gidecek miydi? Ufukta donanım denizlerinde bir durulma görüyor muydu Dan? Maalesef hayır.

Peki Dan, ufukta neler görüyor? Oldukça hoş şeyler. En güzeli 0.13 mikron teknolojisine geçmeleri ve wafer ebatını 300mm'ye çıkarmaları sonucu çok ciddi fiyat düşüşleri yaşanacak (bkz. haberler). Ve yıl sonuna kadar 3Ghz Pentium 4 piyasaya çıkacak. Neyse ki güzel haberler.

Peki son olarak Intel o çok güzel Play! serisi cihazlarına devam edecek miydi? Maalesef hayır. Intel'in bu işe girmedeki amacı bu tip çevre birimlerinde gelişme sağlayarak PC'yi başka bir alanda ileri götürmekti ve bunu başarmışlardı. Şimdi oraya harcadıkları eforu asıl işleri olan işlemci pazarına yönlendirmeliydiler. Ancak benzer teknolojileri geliştirip uygulayabilecek firmalara satacaklardı.

İşte konuşulanlar genel hatlarıyla bunlardı. Dan Snyders'la konuşmanın iki güzel yanı vardı. Birincisi bilgiye kaynağından ulaşmak, ikincisi Intel üst yönetiminde böylesine bilgiye hakim, genç, cana yakın ve diyalog kurulabilen biri olduğunu görmek. Keşke bütün firma yetkilileriyle, klişe pazarlamacı ağzı olaya hiç karışmadan samimiyetle sohbet edebilsek...

donanım pazarı

ram'ler uçuşta

Evet arkadaşlar, o güzel sudan ucuz RAM günlerimiz mazide kaldı. Bu ay DDR-RAM %25, SD-RAM %80 oranında zamlandı. Sadece RD-RAM'in fiyatı normal seyrinde kaldı ve bu onu en avantajlı Ram seçeneği haline getirdi. RAM'lerde yaşanan bu gelişmelere ek olarak Intel Northwood çekirdekli işlemcisi Pentium4 2.2Ghz'i piyasaya sürünce AMD'yi süper sistemden aşağı indirmeyi başardı. Bu süper sistemimize 400$'a mal oldu. Ama şu kriz ortamında süper sistem alabilen için 400$'da fark etmiyordur muhtemelen. Her neyse gelecek ay daha düşük RAM fiyatlarıyla görüşmek dileğiyle.

Boğaziçi	(212) 217 29 29	Multimedya	(212) 212 98 50
Çizgi	(212) 356 70 70	Ölçsan	(212) 229 60 65
Datagate	(212) 288 53 11	Pasifik	(212) 212 88 67
Empa	(212) 599 30 50	SKY	(212) 225 68 08
İhlas-Acer	(216) 317 96 50	TET	(212) 256 35 32
Kont	(212) 499 62 99	Ufotek	(212) 336 61 23
Microsoft	(212) 258 59 98		



Donanım Pazarı

	EKONOMIK	IDEAL	SÜPER
İşlemci	AMD Duron 800MHz Boğaziçi/Ebis: 65$	AMD AthlonXP 1600+ (1.4Ghz) Boğaziçi/Ebis: 165$	Intel Pentium 4 2.2 Ghz Boğaziçi/Çizgi: 685$
Anakart	ABIT KT7-E Çizgi/Datagate: 99$	ABIT KG7-RAID Çizgi/Datagate: 150$	ABIT TH7-II RAID Çizgi/Datagate: 160$
Bellek	256MB SD-RAM Fiyatı: 60$	256MB DDR-RAM Fiyatı: 76$	512MB RD-RAM Fiyatı: 190$
Hard-disk	Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 107$	Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 107$	Seagate Baracuda III 80GB Datagate: 199$
Ekran Kartı	Winfast GeForce2 Ti 200 Kont/Multimedya: 110$	Abit GeForce3 Ti 200 Çizgi/Datagate: 276$	Winfast GeForce III Ti 500 Kont/Multimedya: 405$
Monitör	Philips 107E 17" Boğaziçi: 159$	Sony G220 17" Empa: 325$	Sony G520 21" Empa: 999$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-in Multimedya/SKY: 79$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 79$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 79$
Ses kartı	Sound Blaster Live Value 5.1 Kont/Empa/Multimedya: 47$	Sound Blaster Audigy DE Kont/Empa/Multimedya: 95$	Sound Blaster Audigy Platinium Kont/Empa/Multimedya: 179$
Modem	Apache 56K V90 Internal Multimedya: 35$	Elsa Microlink USB TET: 74$	Elsa Microlink USB TET: 74$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya: 67$	Elan Vital T-5 Boğaziçi/Çizgi: 60$	Elan Vital T-10 Boğaziçi/Çizgi: 87$
Klavye ve Mouse	Genius Venus (Genius Venus'e Dahil)	MS Klavye, Logitech Wheel Mouse Microsoft: 60$	Logitech Cord. Freedom + iFeel Ufotek: 123$
Floppy	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$
Toplam	**836$**	**1447$**	**3190$**

Yan Ürünler

	EKONOMIK	IDEAL	SÜPER
Hoparlör	Creative FPS 1500 Kont/Empa/Multimedya: 65$	Creative DTT2200 Kont/Empa/Multimedya: 125$	Creative DTT3500 Kont/Empa/Multimedya: 295$
Joystick	Microsoft Sidewinder Microsoft: 18$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 40$	Microsoft SW FF2 Microsoft: 85$
Direksiyon	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58$	Logitech Wingman FF GP Ufotek: 99$
CDRW Sürücü	Plextor 24/10/40A SKY: 169$	Plextor 24/10/40A SKY: 169$	Pioneer DVR-A30 SKY: 735$
Web Cam	Creative Webcam III Plus Kont/Empa/Multimedya: 42$	Intel Create & Share Empa: 65$	Intel Pocket PC Camera Empa: 119$

Not: Buradaki ürünlerin fiyatları distribütörlerden değil piyasadan alınmıştır. Bu yüzden incelememizde verdiğimiz fiyatlarla ve bilgisayarcınızdaki fiyatlarla uyuşmayabilir. Bu fiyatlar için bulunabilecek en iyi fiyatlar gözüyle bakabilirsiniz. Bu yüzden özellikle İstanbul dışında daha yüksek fiyatlarla karşılaşabilirsiniz. Tavsiye edilen ürünlerin tümü test edilmiş veya denemiştir. Elimize ulaşmayan hiç bir ürün listeye eklenmemiştir. Ürünlere ulaşmak için aşağıda ki distribütör telefon numaralarını arayabilirsiniz. Ancak bu firmalar son kullanıcıya satış yapmamaktadır ve sizi bir bayilerine yönlendirecektir. Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılıklar göstermektedir.



teknik servis

Yine Onur'suz ve huzurlu bir Teknik Servis'de baş başayız arkadaşlar. Onur beyler finalleri dolayısıyla bu ay teşrif edemediler. Bize bu imkanı sunduğu için öncelikle Çapa Tıp Fakültesine ve tek tek sevgili arkadaşımızı terleten aziz hocalarına teşekkür ediyoruz. En çok da anatomi dersine giren O eşsiz kişiye. Onlar insan vücudunun sırrına ere dursunlar bizde rahat rahat bilgisayarımızın içini dışını çıkaralım.

Tuğbek Ölek



Büyüyen Hard-Disk

Merhaba Tuğbek. Bir iki soru sorum var ama önce sistemimi vereyim. PIII 550MHz 64MB RAM, Voodoo 3 3300 ekran kartı, 7.8GB sabit disk
1-) Ben iki ay önce tüm oyunlarımı silsem 4.3 GB yer kalıyordu. Şimdi siliyorum hatta iki oyun yüklüyorum ama 6.9 GB yer gözüküyor. Hiçbir dosya silmeme rağmen böyle. Yani ben memnunum ama bu terslik pek hoşuma gitmiyor. Neden böyle?
2-) Geçen gün bilgisayara bir alarm programı yükleyeyim dedim. Fakat hiçbir işe yaramadığını görünce sildim. Şimdi de bilgisayar her açıldığında "kısayolun başvurduğu link bulunamıyor" şeklinde hata veriyor. Bunu nasıl düzeltebilirim?
3-)Bende Windows Media Player 7.1 var. Media Player ile çalışan bir video açtığımda 7.1 yerine en eski sürüm açılıyor. 7.1 in açılmasını nasıl sağlayabilirim?

İsmail Konya

1- İsmail inan bugüne dek aldığım en ilginç sorulardan biri. Birkaç sebep olabilir. Birincisi Disk Clean-up çalışmış /Temp gibi geçici dosya kopyalanan dizinleri temizlemiş olabilir. Bir ihitmal /Temp dizininde yıllarca biriken bir dolu gereksiz dosya vardı. İkinci ihtimal HDD'de kayıp dosyalar vardı Scan-Disk çalışıp bir güzel hepsini sildi. Üçüncü ihtimal sen uyurgezersin ve geceleri farkında olmadan HDD'i boşaltıyorsun. Eğer üçü de değil diyorsan demek ki HDD'i boş tutmanın sırrına erdin. Benim 80GB hard-diskim var ve ne kadar silsem, ne kadar CD'lere bassam da hep 2GB boş sadece. Sence ne yapmalıyım. Direkt sevgi ve şefkatle olur mu yoksa büyüyle falan mı oluyor? bende istiyorum 6.9GB boş yer.
2- Başlat – Çalıştır'a gir. msconfig yazıp okeyle. Açılan pencerede Startup sekmesine gel. O alarm programının adını bulup yanındaki tiki kaldır.
3- Eski sürüm dediğin Mplayer2'dir ve bence WM Player 7.1'den iyidir. WM Player'ı kurduğun zaman codec'ler vs kurulduğu için her ikisi de aynı dosyaları açabilir. Ama Mplayer 2 hem daha kullanışlıdır hem de daha hızlı çalışır. Bence hiç elleme kalsın.

Zaten bütün oyunlar Windows XP ile uyumlu. Uyumsuzluk olsa bile Windows XP'de Win 98 Uyumluluk modu var.

Windows XP Uyumlu Oyunlar

Derginizi 2 senedir takip ettiğimi belirtmek istiyorum ve fazla uzatmadan sorularıma geçiyorum...
1) Intel Pentium 3 800MHz, 20GB HDD, 128MB RAM, 16 MB TNT2 Vanta özellikleri olan bilgisayara sahibim. Fakat bilgisayarım bazı programlarda ve oyunlarda takılıyor... Bilgisayarımı hızlandırmak için neleri değiştirmeliyim...
2)Windows XP anlattığım PC'de rahat çalışır mı?
3)Windows XP'ye uyarlı oyunlar ne zaman çıkar?

T. Buğra Akçit

Demek seninle aynı ay başlamışız Level'a; ne güzel! 128MB RAM takıp ekran kartını GeForce 2 MX veya üzerine çıkarırsan şu an mevcut olan bütün oyunları ve Windows XP'yi kullanırsın. Zaten bütün oyunlar Windows XP ile uyumlu. Uyumsuzluk olsa bile Windows XP'de Win 98 Uyumluluk modu var. Bu sayede her oyun çalışıyor.

Hangi RAM'i Almalı

Selam Tuğbek (veya Onur) derginizi 4 aydır alıyorum inanır mısınız bilmem ama dergiyi sayfa numaralarına kadar okuyorum yetmiyor bir daha okuyorum yetmiyor... kısacası derginizin tiryakisi oldum. Neyse fazla geyiğe gerek yok hemen soruma geçeyim. Ben makinemin RAM'ini yükseltmek istiyorum ama duyduğuma göre öyle istediğin bir RAM'i alıp da makineye takamazmışım makinenin bazı özelliklerine uyması gerekiyormuş öyle bir şey varsa bu özellikler nelerdir?

Cemal Sağ

Piyasada 3 tip RAM var. Bunlar SD-RAM, RD-RAM ve DDR-RAM. Her anakart ancak bu RAM'lerden birini destekler. Yani anakartında zaten SD-RAM varsa tutup da onun yerine DDR-RAM takamazsın. Ayrıca bu 3 tip RAM'in farklı hızlarda versiyonları da var. Mesela SD-RAM'ler 100 ve 133'lük iki ayrı modeldir. Eğer anakart ve işlemcin 133MHz'lik BUS veriyolu kullanıyorsa 100'lük SD-RAM'leri çalıştırmaz. Bundan emin olmak için SD-RAM alırken 133'lük almakta fayda var.

RAM Fiyatları Neden Artıyor?

Bu aralar RAM almayı düşünüyorum. Fakat RAM'ların fiyatı sürekli arttığı için kararsızım. Bu yüzden size danışmak istedim. Bildiğiniz gibi EDO RAM'ler piyasadan kalkarken fiyatları artmıştı. Acaba SD-RAM'ler de mi piyasadan kalkacağı için fiyatları artıyor? Yoksa tekrar düşüşe geçecek mi?
Şu anda iki tane 64MB SD-RAM'im var. Anakartımda da boş bir tane slot var sence 128MB mı yoksa 256MB Ram mı alayım?
Bu arada Hard-diskine gerçekten üzüldüm Allah kimsenin başına vermesin :)

Tuğsan Cebeci

Dediğin doğru SD-RAM artık eskisine göre çok daha az üretildiği için üretim maliyeti arttı. Bundan sonra da fiyatının düşeceğini hiç sanmıyorum. Bir ihtimal yeni i845 çipi sayesinde Pentium 4'de kullanılabilecek olması talebi arttırırsa fiyatı düşebilir. Ama benim kişisel fikrim bunun sadece fiyat artışını yavaşlatacak olduğu. Aslı ilginç olan talep sürekli artmasına rağmen DDR-RAM fiyatlarının artışı. Sanırım Çinliler üretip de kazanamadıklarını fark etti. O yüzden boyuna zam yapıyorlar.

Fast Write'ı Açmalı mı?

Hemen sorularıma geçmeden önce sistemimi belirtmek istiyorum: Intel D850 MV anakart, Pentium 4 1.6 GHZ (478 Pin), 256MB PC800 RD-RAM, 64MB Winfast Geforce 2MX SH PRO (Detonator 21.83), Sound





BlasterLive 5.1 Digital ses kartı, Quantum Fireball Plus 30GB, Windows 98 SE. Sorularım ise şöyle;
1- 3D Mark 2000 V1.1 demo da makinemi test yaptığım da 5350 skor aldım. Sistemim için bu skor iyi mi? (Bana biraz az geldi.)
2- Eski bir sayınız da PC133 RAM'lerin AGP 4X i iyi besleyemediği için GeForce'ların FAST WRITE özelliğini kullandığını, bunu kullanmaya gerek kalmaması için DDR ve RD-RAM gibi RAM'lerin kullanılması gerektiğini söylemiştin. Şimdi ben bunu açarsam mı daha iyi performans elde ederim açmasam mı?
3- Aynı hızdaki 478 pinli işlemci ile 423 pinli işlemci arasında performans farkı var mıdır?

Emir Ünsal

1- 3D Mark'ın bir özelliği kendi aldığın skoru Internet'den diğer kişilerin skorlarıyla karşılaştırabiliyor olman. Çok büyük bir veri tabanları var. Eğer bu sistemi kullanarak aynı özelliklere sahip PC'lerle karşılaştırırsan benim kafadan bir şey söylememden daha sağlıklı olur.
2- Fast Write oldukça iyi bir özellikti ama nedense unutulmuş gözüküyor. İşlemcinin, RAM'i es geçip direkt ekran kartına bilgi yollaması çok iyi bir fikirdi. Zaten PS2'nun asıl performans kaynağı budur. Ama mevcut PC mimarisine bunu oturtamadıklarını düşünüyorum. Fast Write'ın açık olması seni yavaşlatmaz. Ama ilk duyurulduğunda vaat ettiği hızı vermediği de açık.
3- Hayır yoktur.

Donanım Siteleri

Günler geçtikçe benim AMD sapıklığım daha da artıyor ve araştırmalarım sürüyor. Dolayısıyla size olan sorularım da artıyor. Tam final döneminde ne zorum var ben de anlamadım ama.
Internet gezintilerimde fark ettim ki her ne kadar testler için farklı siteler arayıp karşılaştırma yapmak istesem de birçok site testlerini bir iki siteninkinden alıyor ve linklerle bu sitelere yönlendiriyor. Bu dominant sitelerden biri Tom's Hardware Guide diğeri ise Sharky Extreme.
Sharky'deki incelemelerin çoğu eski tarihli olduğundan onu burada es geçiyorum. Tom's Hardware ise bence çok güzel bir site. Testlerini çok açıklayıcı bir biçimde sunuyorlar. Benim ilgimi çeken ilk test AMD vs. Intel olmuştu ki AMD'nin ezici bir üstünlüğü vardı. Diğeri ise KT266A çipsetli 13 anakartın testi oldu. Bu testin en ilginç yanı Asus'un A7V'si beklenenden düşük bir performans çizerken çoğu zaman ismine bakıp da dalga geçtiğimiz ve piyasada fazla yer bulamayan Soltek, Soyo ve Epox'un kartlarının ilk üçe sıralanması oldu.
AMD XP 1900+, 256 MB DDR-RAM, GeForce 3 ve Win2000'de yapılan testlerde Epox ve Soltek ilk iki sıradan nadir biçimde aşağı iniyor, Soyo ise ilk beşten çıkmıyor. Asus ve Gigabyte ise sürünüyor. Testte Gigabyte'ın çift BIOS ile alakalı bir sorununa da parmak basılıyor. Teste Abit'ten hiç bir kart katılmamış.
Bu testlere karşı kontrol grubu olarak bakabileceğim başka bir kaynak henüz bulamadım. Sizden beklediğim birinci dereceden yardım zaten bu. Bu testlerin güvenilirliği başka bir kuruluş tarafından yapılacak testlerde çakışan sonuçlarla kanıtlanabilir. Ama benim bunu istememdeki asıl neden acaba anakart firmaları pazar payları ile bizim gözümüzü mü boyuyor?

Ozan "Centripetal" Koşar

Bu konuya biraz açıklık getirelim. Tom's Hardware gibi siteler anakart test etmeye bayılır. Aklı başında basılı hiç bir dergi tutup da 13 tane aynı çipsetli anakartı test etmez. Çünkü bu anakartlar arasındaki performans farkı çok düşüktür. Bu yüzden bu tip siteler bu işi yaptıklarında firmalardan sempati görüyorlar. Bu yıllardır böyle süre gelen bir gelenek oldu. Donanım web siteleri anakart inceler, karşılığında yakın ilgi, sample'lar ve reklam alır.
Aslında bunda etiğe aykırı bir şey yok. Sonuçta ben bu tip sitelerin pek çoğunun samimiyetine inanıyorum. Para karşılığı yazıyor veya ürünleri boş yere poh pohluyor değiller. Sadece test konularını seçerken kendileri için avantajlı olabilecek konulara ağırlık veriyorlar. Ancak senin örneğinde gördüğümüz gibi bu tip testler kullanıcıyı yanıltabiliyor. Senin dediğin teste baktım. Ben baktığımda Abit eklenmişti. Benim tasvip edebileceğim bir test değil. Donanımdan azıcık anlayan herkes aynı çipsete sahip anakartların performans farklarının %1'i geçmeyeceğini bilir. Üstelik bu kadar küçük farklar normalde göz ardı edilir. Çünkü kullanılan diğer bileşenlerin, mesela ekran kartının ürünle uyumluluğu gibi küçük değerler böyle minimal farklar oluşturabilir. Ama bu siteler sırf yaptıkları işi büyük gösterebilmek adına sayfa sayfa benchmark yayınlamaktan çekinmiyor. Halbuki o sayfalardaki skorların hiç bir anlamı yok ve zaten dikkat ederseniz altına şöyle yazıp geçerler hep: "Evet bu testte de x ürünü birinci çıktı. Gerçi fark sadece binde 5 ama yine de o birinci".
Elbette bu sadece aynı çipsete sahip anakartların karşılaştırması için geçerli. Farklı çipsete sahip anakartların testi oldukça anlamlı. Anakart alırken öncelikle önünüze işlemcinize uyacak çipsetleri koyun. Daha sonra bunların performans değerlerine bakarak çipsetinizi seçin. Sonra bu çipsete sahip anakartları alın önünüze. Bunların da fiyat, ek özellikler, stabilite ve teknik servis gibi kriterlerini değerlendirin ve birini seçin. Bence en mantıklı yöntem bu....
Açık konuşmak gerekirse bu sitelerin sorunu donanımdan anlamak ama yayıncılık bilmemek. Bu sitelerden pek çoğunun başındaki insanlarla tanışma fırsatım oldu bugüne dek ve bunu onlara da söyledim. Basılı dergilerin az ilgi gösterdiği konulara eğilip sırf gövde gösterisi olsun diye çok rakamlı az yorumlu ve kullanıcının ihtiyaçlarını göz ardı eden sadece ürünleri yarıştırmaktan ibaret bir yayıncılık olmaz. Onların testleri için en iyi kontrol mekanizması yine basılı dergilerdir.
İkinci yanıldığın nokta Soltek, Soyo ve Epox markalarının adına bakıp da dalga geçilecek markalar olmadığı. Sadece ülkemizde az tanınıyorlar. Belki bir Asus veya Abit kadar büyük değiller ama yine de donanım dünyasının saygın markaları.

Aklı başında, basılı hiç bir dergi tutup da 13 tane aynı çipsetli anakartı test etmez.

6 Yaşında Çalışan CD-ROM

Ekim ayı Level'ının teknik servis bölümüne söyle bir göz atıyordum ki CD sürücüsüyle sorunu olan bir arkadaşa yazdığın cevabı gördüm. Aynen bir alıntı yapıyorum " 'Benim CD sürücüm 6 senedir taş gibi! Getir reçete bile okur!' diyen bir babayiğit varsa çıksın karşıma. Hemen yazayım bir reçete.". Bunu okuduktan sonra yüzümde bir tebessüm belirdi... Çünkü benim CD sürücüm tam 6 senelik! Sayıyı da tam tutturmuşsun ona da hayret ettim doğrusu... 16X Yamaha marka bir sürücü. 6 sene önce nasıl takıldıysa öyle duruyor ve tıkır tıkır da çalışıyor. Hatta başımızdan çok enteresan bir olay da geçti. Kasa sağ yanımda duruyor ve bir gün CD sürücüyü açık unutmuşum. Masadan kalkarken dizimle öyle okkalı geçirdim ki yaklaşık 15 derece yamuldu... Eh dedim buraya kadarmış. Ama yine de insanlık vazifemi yapıp son bir müdahalede bulunayım dedim. Önce sürücüyü tutup çatırt diye yerine oturttum, ardından da itelete iteleye yerine soktum ve Bismillah diyip aç tuşuna bastım. Ta daa! Hiçbir şey olmamış gibi çalışıyordu. Hala çalışıyor ve çalışacak da! Ayrılmayacağız! Son olarak... Benim bir CD sürücüm var 6 senedir taş gibi! Getir reçete bile yazar! Saygılar... :)

Cenk "Sefroth" Hacıoğlu



Öncelikle bir noktaya parmak basayım "Getir reçete bile okur!" gibi münasebetsiz bir lafı olsa olsa Onur yazmıştır. Ama madem dergimizde böyle bir iddia da bulunmuşuz, 16X Yamaha'nın önünde saygı ile eğiliyoruz ve en kısa sürede reçeteni yolluyoruz :). Zaten bugüne dek Yamaha olup da taş gibi sağlam çıkmayan bir ürün hatırlamıyorum.

Bu ay sırasıyla ilk teşhis, organ nakli, doku uyuşmazlığı, EMR fiyatlarındaki artış, özel polikliniklerin güvenilirliği ve uzun ömürlü protez konularını işledik. Gelecek ay görüşmek üzere kendinize iyi bakın. Sorularınızı tugbek@level.com.tr veya onur@level.com.tr; aslında en sağlamı her ikisine de atmayı unutmayın.

?neizliyoruznedinliyoruz

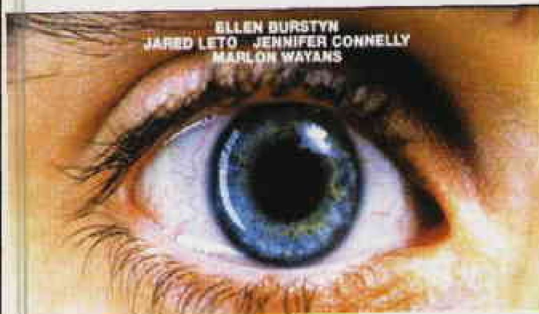
bağımsızama...

Herhalde bu yazıyı bir hafta sonra yazma imkanım olsaydı, "Geçtiğimiz ay inanılmaz filmler izledim..." diyerek lafa girerdim; ama o zaman da dergi bir hafta geç çıkmış olurdu. Bazılarınızın tahmin edeceği üzere AFM'nin düzenlediği bağımsız film festivali, 'If'den bahsediyorum. Gerçekten çok sağlam bir girişim. Bu organizasyon sayesinde, tam dokuz gün boyunca, gişe kaygısı duymayan sadece sinema sanatı adına yapılmış birbirinden ilginç filmler izleyeceğiz (daha doğrusu izledik).

Filmlerden bazıları zaten çok popüler ama dağıtımcı bulamadığı için vizyona giremeyenlerden. Özellikle, 'Memento'nun yönetmeninin (Christopher Nolan) ilk filmi 'Following' ve 'Pi'nin yönetmeninin (Darren Aronofsky) ikinci filmi 'Requiem for a Dream' şiddetle beklenen filmler arasında (hatta şu an bilet kalmadığını söyleyebilirim). Bu arada hemen belirteyim, bir aksilik olmazsa Aronofsky filmi gösterilmeden önce aramızda olacak! Tabii ki festival sadece bu iki filmden ibaret değil; diğerleri de acayip sağlam, gösterildikleri ülkelerde çok büyük ses getirmiş filmler. Ayrıca ülkemizin bence gerçek bağımsız sinemacıları olan 'kısacı'larının da filmlerini görebileceğiz, en azından bazılarınınkini. Kısacası program çok dolu ve neredeyse filmlerin tümü kaçırılmaması gereken cinsten. Ama bir öğrenci biletinin 5 milyon olması, hevesinizi bir güzel kursağınızda bırakıyor. Bir kere böyle bir fiyat uygulaması, bağımsız film olayının mantığıyla ters düşüyor. Bağımsız film nedir? Düşük bir bütçeyle kotarılmasına rağmen sinema kalitelerinden ödün vermeyen ve gişe kaygısı olmayan film. Ama anladığım kadarıyla olaya bir "J&B Clubeer Event" havasında yaklaşıldığı için, bu başarılı konseptin cefasını çekmek de biz sinema severlere düşüyor (maaşı filmlere yatırıp, bir ay aç gezmek gözüküyor bu işin sonu).

Hayır, bu festivale zaten ağırlıklı olarak festival izleyicilerinin ve üniversite öğrencilerinin ilgi göstereceği gün gibi ortada (trend bağımlıları azınlıkta kalacağı için onları saymıyorum). O zaman neden 5 milyon? Veya Biletix neden her 3.5 milyonluk bilete, 1.5 milyon hizmet bedeli adı altında bir 'ekleme' yapıyor? Hizmet bedeli en azından beş bilet için geçerli olmalıydı. Umarım bir dahaki sefere daha düşünceli bir yaklaşım içinde olunur. Yine de durumunuz varsa ve farklı bir şeyler görmek istiyorsanız, bağımsızlara takılın derim...





ölümleyaşamkarışınca

Son birkaç yıldır Hollywood hayalet filmlerinden geçilmiyor. 'Altıncı His' şüphesiz bu akımın öncüsü, özellikle sürpriz finali hala akıllarda. Gerçi daha önce aynı espride başka filmler yapılmıştı ama hiçbirinin anlatımı 'Altıncı His' kadar kuvvetli olamadı; zaten sonuç da ortada. 'Diğerleri' ise bu senaryo numarasına farklı bir açıdan bakmayı tercih etmiş ve çok da iyi yapmış.

İkinci Dünya Savaşı'nın sonları, İngiliz Kanalı'nda küçük bir ada ve bu adanın bir ucunda dev bir malikane. Grace (Nicole Kidman), kızı Anne ve oğlu Nicholas ile bu ıssız yerde yalnız yaşamakta. Çocuklarının güneşe karşı alerjisi var. Kocası cepheden geri dönmemiş, Grace hala onun yaşadığına dair umutlu ama tüm bunlardan dolayı bir hayli yıpranmış durumda. Film, daha öncede burada çalıştıklarını söyleyen



üç hizmetkarın eve gelmesiyle start alıyor. Grace, önceki hizmetkarların ansızın çekip gittiğini söylüyor ama kızı annesiyle pek aynı fikirde değil. Tahmin edeceğiniz gibi garip olayların ardı arkası kesilmiyor. Anne, evin içinde Victor adında bir çocuk gördüğünden bahsediyor. Gecenin bir vakti piyano odasından sesler geliyor ve tabii sinirler iyice bozuluyor!

İspanyol yönetmen Alejandro Amenabar,

haberiniz var mı?

DALDAN DALA GONARAM 2D+G

Radyodaki eğlenceli programlarından tanıdığımız şovmen Çukumurat oldukça farklı, eğlenceli ve yüksek tempolu bir gösteri ile karşımıza çıkıyor.



2d+g "daldan dala gonaram" isimli tek kişilik gösteri 20 Ocak Saat 21:00 de Akatlar Kültür Merkezi'nde sahnelenmeye başlayacak .

Bilet ve rezervasyon için.
www.biletix.com
<http://www.biletix.com>
Tel:0216 454 15 55

BABA HALA AYAKTA

Rolling Stones'un efsanevi solisti Mick Jagger, dördüncü solo albümü "Goddess in the Doorway" ile bir kez daha kulaklarımızda. 60'lardan bu yana müziğiyle ve özellikle agresif sözleriyle gençliğin fitilini ateşleyebilmiş bir grup Rolling Stones. Belki grubun kendisi o kadar faal değil ama Mick Jagger altmışına merdiven dayamış olmasına rağmen hala aktif, dinamik ve heyecanlı. Tıpkı Santana gibi o da albümünde birçok farklı isimle çalışmış. Örneğin albümün ilk single'ı bir Lenny Kravitz-Mick Jagger ortaklığından doğan 'God Gave Me Everything' tam bir MTV parçası; video klibi de hiç fena değil (Lenny de arka planda gitarıyla takılıyor).

Santana'nın 'Smooth' parçasıyla tanıdığımız Rob Thomas, albümün ilk parçası 'Visions of Paradise'da Jagger'a eşlik ediyor (bakarsınız ona da şans getirir). Jagger'ın Bono ile düet yaptığı 'Joy' da göze batanlardan. Ama herhalde bu albümün hitleri 'Lucky Day' ve 'Hide Away' olacak gibi geliyor bana. İkisi de gerek müzikalite gerekse de sözler bakımından öne çıkmaya hazır gözükü-



neokuyoruzneyapıyoruz?

hem yazmış, hem de yönetmiş, hatta müzikleri bile kendisi yapmış (herhalde efektleri de ağzıyla halletmiştir) ve ortaya sürükleyici bir film çıkarmış. Filmin geçtiği ev zaten başlı başına bir olay. Sisler içinde koca bir malikane, Almanlar kestiği için elektrik yok ve ortalık gaz lambasının yarattığı gölgelerle dolu. Çocuklar güneşten zarar görmesin diye tüm perdeler kapalı ve herhangi bir kaza ihtimaline karşı kapılar devamlı kilitli. Kısacası ev her şeyiyle sizi germeye uygun. Oyuncular da çok başarılı, hiçbirine güvenemiyorsunuz. Nicole Kidman, depresyonda olan bir kadın için fazla güzel olsa da çok iyi iş çıkarmış. Çocukların korktuğu sahneler bir hayli etkileyici; insanı geçmişte yüzleşemediği anlara götürüyor (evinde içinde bir tıkırtı duyup yataktan kalkamamak gibi). Hizmetkarlar apayrı bir muamma zaten; iyi tarafta mı kötü tarafta mı olduklarını bir türlü kestiremiyorsunuz. Grace'in kocasının cepheden çıkagelmesinin, olayları çözeceğini sanıyor ama her şeyi daha da karmaşık hale getirmesiyle allak bullak oluyorsunuz.

Diğerleri, görsel ve işitsel açıdan da oldukça tatmin edici. Gölgeler ve ses efektleri yerinde kullanılmış; sizi koltuğunuzda kıskıvrak yakalıyorlar. Ve tabii bir de hepsinden önemlisi, sürpriz finalimiz var. Filmin sonu, Altıncı His kadar etkili olmasa bile insana 'vay be' dedirtiyor. Gerilim filmlerini seviyorsanız, 'Diğerleri'ni kaçırmayın ve izlerken de mümkünse geniş ekran ve surround ses sistemi olan bir yeri tercih edin.



11devadam

Geçen ayların birinde size 'Komplo' filminden bahsetmiş, hatta şiddetle gitmenizi tavsiye etmiştim. Ne yazık ki film tam bir fiyaskoydu. Üç dev aktör aynı filmde yer alınca, ister istemez filmin de sağlam olacağını düşünüyor ve yönetmenin kim olduğunu göz ardı edebiliyorsunuz. Sanırım en iyisi, bu günah çıkarma seansını, esaslı bir filme bağlamak olacak.



Ocean's Eleven, yine bir soygun filmi. Ama merak etmeyin bu sefer gerçekten emin ellerdeyiz. Ocean's Eleven Hollywood'un sıradışı yönetmenlerinden Steven Soderbergh'in imzasını taşıyor. Film, tam bir yıldızlar geçidi. Kimler mi var? George Clooney, Brad Pitt, Matt Damon, Don Cheadle, Andy Garcia ve Julia Roberts elele vermiş durumda. Kalabalık bir kadro olduğu için Soderbergh, karakterleri tek tek ele almak yerine sadece ana karakteri derinlemesine işlemeye karar vermiş. Danny Ocean (Clooney), şartlı tahliyeyle serbest bırakılmıştır. Kodesten çıktığı ilk gün kafasındaki yeni soygun şekillenmeye başlamıştır bile. Bu seferki tam bir vurgun olacaktır; tam 150 milyon dolar! Olay, aynı gecede Las Vegas'ın en popüler üç kumarhanesini soymaya dayanıyor. Kumarhanelerin sahibi Terry Benedict (Garcia) istediğini elde edebilen güçlü bir adam ve Ocean'ın eski karısı Tess (Roberts) ile beraber (işler karışıyor gibi). Kumarhaneler en son teknolojiyle korunmakta ama Ocean için hiç sorun değil; çünkü çok sağlam bir planı ve çok iyi bir ekibi var. 11 kişilik bir ekip bu. Her biri kendi dalında uzman. Pitt, usta bir kumarbaz. Damon, hızlı bir yankesici. Cheadle ise profesyonel bir bombacı (diğerleriyle de filmde tanışırsınız artık). Ocean'a gelince, tahmin edeceğiniz gibi ekibin karizmatik beyni rolünü üstlenmiş durumda. Ondan sık sık "Bu işte var mısın, yok musun?"



sorusunu duyacağız. Evet, büyük soygun başlıyor, hem de ağırsiklet boks şampiyonlarının ünvan maçının olduğu gece. Herhalde bundan daha iyi bir zaman düşünülemezdi...

Ocean's Eleven, 'Rat Pack' adlı eski bir filmin 2000'ler versiyonu ve eleştirmenlere göre eskisinden çok daha iyi. Senaryo, üzerinde bir hayli değişiklik yapılarak eğlenceli ve akıcı bir hale getirilmiş. Zaten Soderbergh bir kurgu ustasının elinden kötü bir film çıkacağını sanmıyorum (geçen sene 'Trafik' filmiyle en iyi yönetmen oskarını almıştı). Ayrıca filmin görüntü yönetmeni de her zamanki gibi yine kendisi. Fragmanından çıkardığım kadarıyla Ocean's Eleven görsel tarzıyla da türdeşlerinden ayrılan bir film. Ne diyebilirim ki? Yönetmen çok iyi, oyuncular süper. Bu sefer düş kırıklığına uğrayacağımızı hiç sanmıyorum.

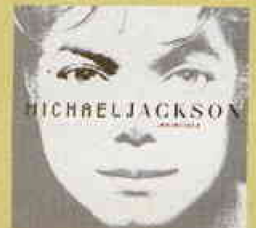
Güven Çatak | guven@level.com.tr

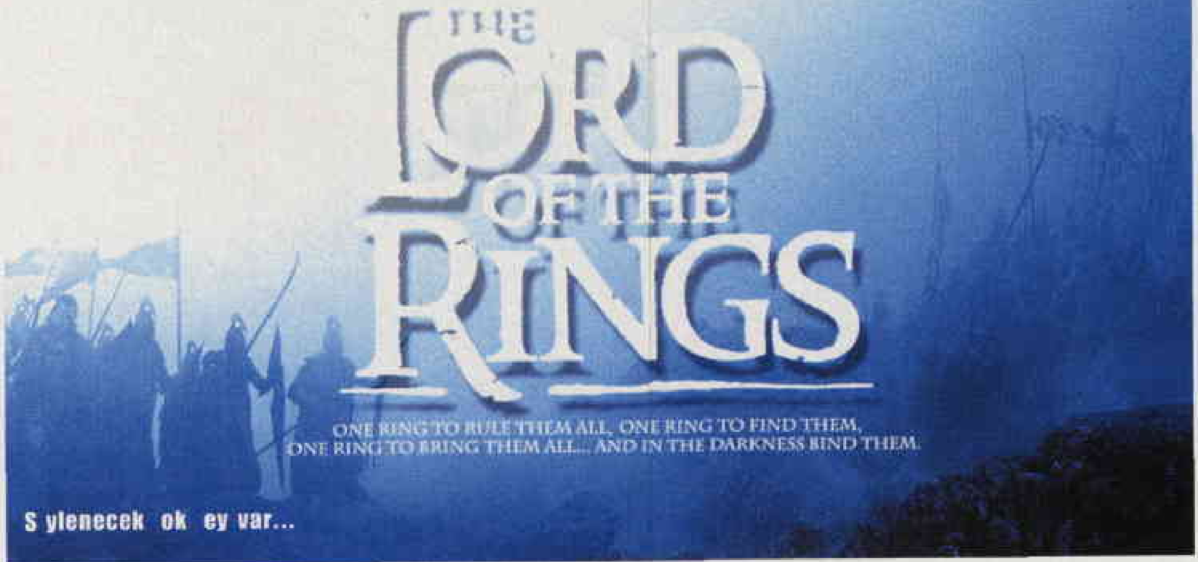
haberiniz var mı?

yor. Zaten 'Hide Away'in düzenlemesini ünlü hip hopçu Wyclef Jean yapmış. Albümün şöyle birkaç dinleyişte alışabileceğiniz genel bir sound'u var. Ortalıkta bir sürü uyduruk şey dolaşırken "Goddess in the Doorway" iyi bir seçim olabilir.

JACKO TAM BİR FİYASKO

O hep vardı. Onun şarkılarıyla büyüdük, video kliplerini ağzımız açık seyrettik ve danslarını taklit etmeye çalıştık. Ama o tüm alkışlara rağmen 'siyah olma' kompleksinin üstesinden gelemedi ve şu an burnu düşmek üzere (mecazi değil gerçek anlamda söylüyorum). Michael Jackson, son albümü 'Invincible' ile maalesef hayranlarının beklediği o muhteşem dönüşü yapamadı. Belki de o kadar hızlı bir dönüş yaptı ki aynı yere geldiğini farkedemedi. Albümden çıkardığı ilk single 'you rock my world' Jacko standartlarını pek aşamadığı gibi video klibiyle de pek tat vermiyor. Chris Tucker'ın maymunlukları, Michael Madsen'ın cool tavırları ve Marlon Brando'nun birkaç planda görünmesi bile klibi kurtaramamış. Tamam, adamın belli bir tarzı var ve bu yaştan sonra yeni dans figürleri icat etmesini beklemek haksızlık olur. Peki ama müzik anlamda neden kendini geliştirmesin ki? Beğenin veya beğenmeyin ama Madonna hala müziğiyle gündemi yakalayabiliyor. Diğer klip çektiği parça 'cry' ise "öyle bir dünya düşünüyorum ki insanlar elele, kırlarda.." temasının altını kazımaktan öteye gidememiş. Elbette Jacko bir dünya sanatçısı olduğu için bu tarz mesajlar vermeli ama bu kadar da klişe olmamalı. Halbuki 'Black or White' ne kadar orijinal bir albümdü. Hayranları belki Jacko'dur ne yapsa yeridir diyebilir ama ben 'Billie Jean' dinlemeye devam edeceğim.





Öncelikle altını çizmek, hatta çerçeve içine almak istediğim bir gerçek var, yazıma bununla girmek istiyorum. Biz Level emektarları başka "yayın organlarında" rastladığınız türden film ya da kitap eleştirmenleri değiliz. Kendini kimseye sormadan tüm sanat eserlerinde otorite ilan etmiş bol maaşlı köşe yazarları, ya da önüne konan metini okumaktan başka bir şey yapmayan koca ağızlı televizyon spikerleri ile aynı kulvarda koşmuyoruz. Hatta aslında aynı gezegende bile sayılmayız, ama bu başka bir yazının konusu olur.

Ve bu satırlarda okuyacağınız "Lord Of The Rings" filminin eleştirisini de her zaman olduğu gibi sırf kendi fikirlerimizi belirtmek üzere hazırlıyoruz. Kitap okuyan, film seyreden, müzik dinleyen, oyun oynayan ve pek çok diğer konuda çoğu "popüler dangalaktan" daha fazla bilgisi olan bizler, bu yazıyı "sıradan vatandaşlar" olarak sırf kendi görüşlerimizi bildirmek için hazırlıyoruz. Tolkien'ın kim olduğunu ve o kitapları hangi koşullar altında, ne anlatmak için yazdığını ve filmini çekenin düşüncelerini bilen vatandaşlar olarak.

Bir çağa tanık olan adam...

Öncelikle Tolkien'ın neden o kitaplarını yazdığına bir bakalım, kısaca tabii. Şüphesiz okurlarımız arasında konuya benden daha vakıf olanlar sayıca çoktur, ama o kitapları "basit fantezi" olarak okuyanlar da az değil. Tolkien kelimenin tam anlamıyla 20. yüzyıl çocuğudur. Küçük, yeşil bir İngiliz kasabasında büyürken o korkunç endüstriyel devrimin gelişine tanık olmuş, duman ve makine gürültüsünün hem doğayı, hem de insanı nasıl yok ettiğini dehşetle izlemek zorunda kalmıştır. Ardından da bilinen dünya tarihinin en korkunç savaşlarına şahitlik etmiştir. Bunlardan ilkine doğrudan ön saflarda katılmış, savaşın dehşetini ölesiye tatmıştır. Savaştan sonraki inanılmaz ekonomik krizi de yaşamıştır ve dünya haritasının değişmesini, yeniden ufukta beliren "karanlığı" çaresizlikle seyretmiştir. Kafayı "ari ırk" masalı ile bozmuş bir milletin ülkesine nasıl deli gibi saldırdığını görmüş, her gece yatağına "Yarın gün doğacak mı?" korkusu ile yatmanın acısını çekmiştir.

Tolkien tüm bu yaşadıklarını kitaplara dökmek, insanlarla paylaşmak istemiştir. Ancak o bir tarihçi değildir, oturup belgeleri karıştırmak, kuru istatistik sayıları kağıda dökmek onun işi değildir. O bir dilbilimcidir, işi engin Avrupa kültürünü araştırmak, efsaneleri, folklorik değerler taşıyan yazılı ve sözlü eserleri inceleyerek geçmişi anlamaktır. Bu yüzden "tarih" kitabını yazarken "geçmişin efsanelerini", "bugünün korku hikayeleri" ile birleştirmeyi seçmiştir. O gün için pek çok insan bunu anlayamamıştır. Bunların bazıları işi edebi açıdan ele almış, ama esas mesajı kaçırmışlardır. Ancak çoğunda bir romanla bir kullanım kılavuzunu birbirinden ayıracak kadar bile beyin yoktur. Bunun örneklerini bugün ülkemiz dahil her yerde görmekteyiz.

Yedinci sanat...

Uzun bir bekleyişten sonra üç filmlik serinin ilki geldi ve seyredildi. Kimileri beğendi, kimileri beğenmedi. Ancak olumlu ya da olumsuz, filme karşı yapılan eleştirilerde önemli bir noktanın çoğunlukla gözden kaçırıldığını

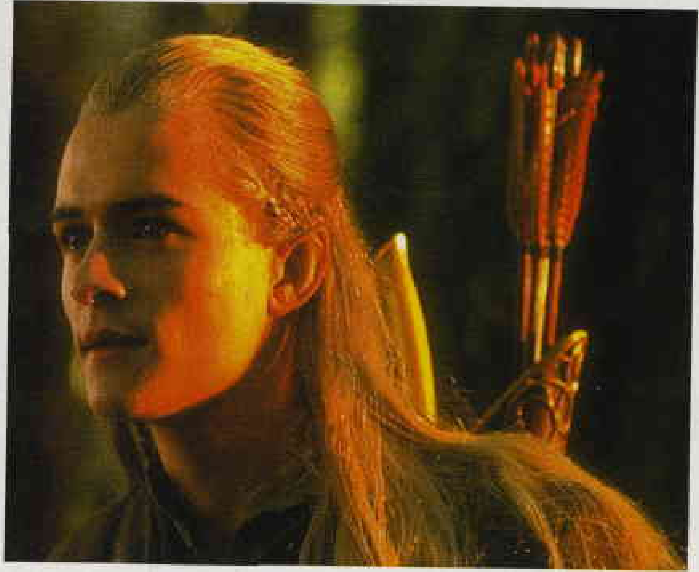


farkettim. O da bunun bir sinema filmi olduğunun hemen herkes tarafından unutulmuş gibi görünmesiydi. Şunu asla unutmamak gerekir ki, Tolkien kitaplarını bir ömür boyu oluşan birikim sonucunda kurguladı ve kaleme aldı, üzerlerinde çok çalıştı. Bir ömrün meyvesi olan bir eseri kalkıp çok daha kısa bir sürede sinema gibi tamamen farklı bir sanat dalına birebir uygulayamazsınız.

Herşeyden önce sinema filmleri kitaplardan tamamen farklıdırlar, çünkü zamanları kısıtlıdır. Bir kitabın yazarı konuyu istediği kadar çok uzatabilir, istediği gibi açabilir. Ama bir sinema filmi elini çabuk tutmak zorundadır, çünkü zaman azdır ve en sabırlı insanın bile sinema salonundaki tahammül süresi kısıtlıdır. Bu yüzden yazarın rahat rahat kurguladığı, istediği gibi açtığı ya da gizli bıraktığı konuları, bir yönetmen çok daha farklı kurgulamak zorundadır. Hele Lord Of The Rings gibi binlerce yıllık bir arka plan öyküsü olan kitapları sinemaya aktarmaya kalkışmak, doğrusu her yönetmenin cesaret edebileceği bir girişim değildir.







Şudur, budur...

Tabii çoğu insan bu yazıda tek tek hoşumuza gidenleri ve gitmeyenleri saymamızı bekliyor, ama ben kendi açımdan böyle bir yorumdan kaçınacağım. Neden biliyor musunuz? Sebebi Tolkien'ın ta kendisi. Tolkien modern çağ yazarları gibi "grafik" bir anlatıma sahip değildir. Mesela Stephen King her detayı verir, ama Tolkien vermez. Aynı sebepten dolayı King'in kitapları okurun hayalgücüne hemen hiç iş bırakmaz, ama Tolkien doğrudan okuyanın hayalgücünü çalıştırmaya yönelir.

Tabii burada amaç King'i hor görmek değil, onun "Sis" hikayesini okumak bile, isterse ne denli "farklı" bir üslup kullanabileceğini bilmeme yetiyor. Ancak King'ın memnun etmesi gereken bir hayran kitlesi ve beslemesi gereken bir ailesi var. Tolkien ise çekirdekten edebiyatçı olan bir yazardı ve tüm derdi aklındakileri anlatmaktı, satış rekorları kırması gereken kontratlı bir yazar değildi. Buradan da bir yazarın eserlerinden para kazanmasının her zaman çok iyi olmayabildiğini görüyoruz sanırım, çünkü yaratıcılığı kısıtlayabiliyor.

İşte bu sebepten dolayı filmde hangi sahneye bayıldığımı, hangi ka-



rakterin yorumlanışına dudak büktüğümü anlatmayacağım. Çünkü gümüş perdede seyretmiş olduğumuz o eser yönetmen Peter Jackson ve onunla çalışanların kafalarındaki Orta Dünya, benim değil. Şüphesiz ben ya da siz filmi başka bir biçimde çekerdik. Mesela ben filmi daha az aksiyon, daha fazla gerilim ve korku türünde yorumlardım. Tabii kafamdaki film en azından 30 saat olurdu ve beni bile bayardı, o başka. Ama zaten Peter Jackson da bunu inkar etmiyor, aksine bunun "kitabın kafasındaki bir yorumu" olduğunu üstüne basa basa tekrar ediyor.

Tüm bunlara bu filmin sıradan, çabuk para kazanmak için yapılmış ucuz bir Hollywood yapımı olmadığını ekleyin. Yüzbinlerce insanın yıllardır bu üç filmle yatıp kalktığını, tüm emeklerini ortaya döktüklerini ekleyin. Ve daha tüm filmleri seyretmediğimizi de unutmayın. Beğenmemiş bile olsaydım, gösterilen çabaya saygı duyardım. Kaldı ki ucuz Hollywood "bebekleri ve esas oğlanları" ile dolu olmayan, birkaç sersemin cinsel hayatından çok daha fazlasını konu alan, kendi açımdan epik denebilecek bir yapımı izlemiş olmaktan dolayı son derece mutluyum. Bu açıdan bakıldığında filmden beklediğim tüm tadı aldım diyebilirim. Sizi bilmem ama şimdi sabırsızlıkla serinin diğer filmlerini ve tabii bir de Lucas amcanın Episode 2'sini bekliyorum. ■

M. Berker Güngör



FANTASY ROLE PLAYING

Sanık FRP, ayağa kalk !

Son bir ay rüzgarlar o kadar şiddetli estiler ve o kadar farklı yönlerden vurdular ki... İçinde oyuncuların olduğu FRP gemisi fındık kabuğundan bir sandalmış gibi yalpaladı "medya denizi"nde. Önce Yüzüklerin Efendisi'nin vizyona girmesi, ardından "kitlesel hücum"! Bir hafta öncesinden tükenen biletler, hınca hınç dolan sinema salonları, özel programlar, kasetler, CD'ler, türlü türlü Yüzüklerin Efendisi aksesuarları, Metis Yayınevi'nin cilt kapaklı, üç cildi kapsayan özel sayı yayımlaması, her billboard'da, her otobüs durağında Gandalf ile Frodo'nun yüzleri... Başlangıçta her şey yolunda gibi görünüyordu. İnsanların hayal dünyalarını keşfetmeye başlaması için, Türkiye'de son dönemde ilerleme kaydeden fantezi yazınının daha sağlıklı (altını çiziyorum, daha hızlı değil, daha sağlıklı!) gelişebilmesi için uygun fırsat yakalanmıştı işte. Belki bu sayede dil sorunu nedeniyle pek çok kişinin okuyamadığı kitaplar Türkçe'ye çevrilecek, , daha fazla insan FRP ile tanışacak, hepsinden önemlisi, insanların FRP ile ilgili önyargıları ortadan kalkacaktı. Özellikle yetişkinler, çok iyi tanımadıkları bu oyunun masalsı kahramanlarını beyazperdede izleyecekler di. Belki o zaman FRP'nin küçükken -büyüklerinin çok taraftar olmamalarına karşın- okudukları çizgi romanlardan çok farklı olmadığını göreceklerdi. Bu öykülerin kahramanlarının da Tom-miks, Teksas gibi idealize edilmiş karakterler olduklarını, iyilik ve barış için mücadele ettiklerini anlayacaklardı.

Daha önceki aylarda da yazdığım gibi, fantezi edebiyatındaki "patlamayı" ise fazla hızlı ve fazla kontrolsüz buluyordum. Birbiri ardına mantar gibi çoğalan fantastik/bilim kurgu kitaplarının piyasaya çıkması karşısında okuyucunun sap ile samanı ayıramayacak duruma gelmesi ile ilgili endişelerim vardı. Yapılan kaliteli çevirilerin arasında "Nasılsa tuttu, bu da okunur!" zihniyetiyle araya özensiz kitapların karışmasını istemiyordum. Tüm bu hızlı yükselişi, insanların uzun süredir fanteziye ve bilim kurguya aç olmalarına, bu türü çok yeni keşfetmiş olmalarına bağlıyor, bir süre sonra ivmenin olması gerektiği yere geleceğini, bir noktada dengenin sağlanacağını düşünüyordum, hala da düşünüyorum...

Ne var ki, Yüzüklerin Efendisi'nin yükselişi, çok daha hızlı ve çok daha kontrolsüz olmasına karşın bende aynı endişeleri uyandırmadı. Belki konuyla uzaktan yakından ilgilenen herkesin ahkam kesmesinden biraz rahatsızlık duydum (bu konuyla ilgili www.lostlibrary.org adresinde Kızgın Cüce'nin "Bir Yüzüklerin Efendisi Komedyası" adlı yazısını okumanızı öneririm!) , ama bu da beklenmedik bir durum değildi nihayetinde. Niye endişe etmediğime gelince, Yüzüklerin Efendisi yıllar süren bir çalışmanın sonunda ortaya çıkmış, ucuz taklitlerinin çıkmasına olanak vermediğim, kaliteli bir yapımdı. Ayrıca FRP hakkında fikri olmayan insanların öncelikle Tolkien'i tanımaları ve Tolkien kitaplarına yönelmeleri de en doğrusuydu. İnsanları öykülerin doğduğu yere, her şeyin kaynağına yönelttecekti. Daha önceden yapılan, insanları bacaklarından tutup, içinde elflerin, ejderhaların, büyücülerin yüzdüğü bir göle baş aşağı bırakıp sonra onlardan yüzmeye, yol bulmaya çalışma-









larını beklemekle aynı anlama geliyordu. Oysa şimdi herkes işe yüzme öğrenerek başlayacak, bu zengin hayal dünyasının nasıl ortaya çıktığını daha iyi anlayacaklardı. Hatta pınarın başına ulaşınca karşılarında işsiz güçsüz bir aylak yerine saygı değer bir edebiyat profesörü bulunca belki bir kat daha şaşıracaklardı.

İşte son bir haftaya kadar manzara bu şekildeydi. Filmin rüzgarının şiddetli olmasına karşın çok uzun sürmeyeceği ortadaydı, FRP gemisi de bu rüzgarı en iyi şekilde değerlendirip pupa yelken gidebileceği kadar uzağa gitmeye çalışacak, alabildiği kadar mürettebat alacaktı. (Aman, arkamıza aldığımız bu rüzgarlar bizi kayalıklara sürüklemesindi!..)

Suçlamadan önce tanımak..

Her şey yolunda ya da her şey yoluna girecek gibi görünürken, geçen hafta beni en çok üzen haberi okudum gazetelerde. Bir gencin kendi hayatına son verdiğini okumak, okuduktan sonra bunu kabullenmek hiç kolay değil. Ama bu konuyu daha fazla deşmeden, yalnızca çok üzüldüğümü söyleyerek kapatmak istiyorum, kendisine ve ailesine karşı duyduğum saygıdan dolayı. Konuyla ilgili yorum yapmak benim haddim değil.

Benim üzerinde konuşmak istediğim daha sonraki günlerde bir gazetenin olanların sorumlusu olarak FRP'yi göstermesi ve "Bu oyun başka canlar almasın!" diye manşet atması. İşte bu manşetle bir anda esen rüzgarlar yön değiştirdi, gemiyi kuvvetle sallamaya başladılar.



Yüzüklerin Efendisi'nin etkisiyle medyanın FRP'ye duyduğu ilgi, yerini bir bilinmezliğe ve bunun getirdiği korkuya bırakır gibiydi sanki... FRP'nin gençleri gerçek dünyadan alıp kopardığı hakkında yöneltilen ithamlar, belki de içlerinde en masum olanlarıydılar. Daha neler konuşulmadı ki ? FRP ile şeytana tapma ayinlerinin aynı kefeye koyulması, bazı karanlık güçlerin, bilinçli ve programlı bir şekilde bu oyunlarla insanları yönetmeleri vs, vs...

Sorun bir kez daha "tanımamaktan" kaynaklanıyordu. Ebeveynler için FRP kitapları "içlerinde tuhaf resimlerin olduğu, anlamsız tabelaların, sayıların olduğu" kitaplar olmaktan daha ileriye gidememişlerdi ki! Üstelik ebeveynler merak ettikleri zaman da onların karşılarına engeller çıktı. Çoğu FRP oyuncusu, hatalı olarak anne-babasına bu oyunun tam olarak nasıl bir şey olduğunu anlatmazdı, kimi "Anlatsam da anlamazlar ki.." düşüncesiyle, kimi de "Boş işler bunlar!" tepkisini almaktan korktukları için. Sonuçta büyükler, çocukların oynadığı oyunun yalnızca adını bilmekle yetindiler (ya da yetinmek zorunda kaldılar.).

İnsanlar bilmediklerinden korkarlar, günün birinde çocuklarının oynadıkları oyunun adını, içinde büyücülük,cadılık,satanizm geçen bir yazıda gördüklerinde ilk verecekleri tepki korku ve "Acaba bizim çocuğumuzun sağlığı yerinde mi?" endişesi olacaktır. Eğer baştan neyin ne olduğunu anlatamamış (ya da anlatmamış) iseniz, o andan sonra insanları kolay kolay bunun bir oyundan başka şey olmadığına ikna edemezsiniz.

Daha önceleri "satanizm" ile rock müzik arasında kurulan bağ ile, satanizm'in s'si ile ilişkili olmayan kişilerin, grupların, albümlerin zor durumda kaldığına, toplumda engizisyon mahkemeleriyle yarışacak bir "cadı avı" başladığına tanıklık etmiştik. Saçları uzun, siyah giyen herkesin, insanların gözünde bir anda sataniste dönüşüverdiği zamanlar çok da geride kalmadı, düşünürseniz. İkinci bir av partisinin FRP için yapılmayacağını umut ediyorum. Belki de bu avdan FRP'yi kurtaracak olan Yüzüklerin Efendisi'nin insanlarda yarattığı sempatidir (FRP hakkındaki ithamları yazan gazetenin aynı zamanda filmin sponsoru olması da olayın bir başka ilginç tarafı...).

Eğer ortada bir sorun varsa, masaya FRP'nin kendisini değil, onun nasıl yorumlandığını yatırmamız gerekiyor. "İnsanlar FRP'ye ve hayal dünyasına kendilerini fazla kaptırıyorlar, iki dünya arasındaki sınırları kaybediyorlar!" deniyor. Peki, yemek yemeye kendinizi fazla kaptırırsanız aşırı kilo almıyor musunuz, aldığınız kilolar size tansiyon, kalp-damar hastalıkları olarak geri dönmüyor mu ? Bu durumda "Kalp hastalığı yapıyor!" diye yemekleri suçluyor, yemek yenmesini yasaklıyor, hatta yağlı yiyeceklerle satanizm arasında ilişki kuruyor musunuz ? Kendini kaptırmak ya da sınırlarını bilmek insanlara özgüdür. Önemli olan gerçek dünyada, masallarda olduğu gibi insanların kafalarında neon ışıklarıyla "iyi" ya da "kötü" yazmadığının bilincinde olmak, gerçek dünyada alınan kararların bazılarının geri dönüşünün olmadığını bilmek..

Bu konuda daha TV ve gazetelerde yazılıp söylenecek çok şey olacak gibime geliyor. Bakalım biz FRP'nin ilk bakışta tu-kaka edilmemesi gereken bir oyun olduğunu, insanların günlük hayatın uğraşısından yorulduklarında hayal dünyalarında dinlendiklerini, kimisinin bunun için resim yaptığını, kimisinin gözlerini kapatıp müzik dinlediğini, kimisinin kitap okuduğunu, kimisinin de FRP oynadığını anlatabilecek miyiz? Her konuda aşırılıklar olur, -Özgür'ün dediği gibi- bir filmden aşırı etkilenen, ya da sevdiğinden ayrılıp çevresiyle ilişkisini kesen bir insanın bu duruma gelme olasılığı ne kadarsa, FRP'ye kendini aşırı kaptırma olasılığı da daha fazla değildir. Yapılması gereken, FRP'nin gerçekte ne olduğunu insanlara anlatabilmek ve sıkıntıların gerçek kaynaklarını bulabilmek. Eğer sorunu kişiler düzeyinde çözmez, genele bakacak olursak o zaman ne sinemalar suçsuz kalır, ne sevgililer, ne de FRP...

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr

günahkeçileri

Gerçek sebepleri aramaktan inatla kaçınanlara ithaf edilmiştir.

1984



M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Ne istiyorsun? Tüm çocukları dev bir uzay gemisine bindirip uzak bir gezegene göndermek.

Neden? Yetişkinler olmadan yeni bir hayat kurabilsinler diye.

Sen geride mi kalacaksın? Tabii ki. Onlar gidince tüm gezegeni nükleer ateşle "kirlerinden" arındıracak biri gerekli, değil mi?

Tüm bunlar aslında çok eskiden de vardı, ama şekli biraz farklıydı. Toplumdaki herhangi bir sorun biraz kendini göstermeye, birilerinin canını yakmaya başladığında hemen bir *"günah keçisi"* bulunur, sonra da bu *"keçi"* büyük bir törenle kurban edilerek vicdanlar rahatlatılırdı. Keçinin kanı toprağı suladığında herşeyin yoluna gireceği, sorunların biteceği, eski güzel günlerin geleceği düşünülürdü. Tabii ki bunlardan hiçbiri olmazdı, çünkü adı üstünde, seçilen *"keçi"* çoğunlukla durumdan habersiz ve tamamen ilgisiz olurdu. Gariban bir keçinin *"ölümü"* tüm bir toplumu ilgilendiren ve çoğu zaman kendi ürünleri olan sorunları nasıl çözsün ki?

üzere her tür hastalığa yakalanmak çok doğaldır. Ancak o dönemde tıp bilimi de günah ve batıl sayılırdı, çünkü "kutsal" insan bedenine onu yaşatmak amacıyla da olsa dokunmak, cehennemde sonsuza dek yanmak demekti.

Haliyle *Orta Çağ Avrupa'sı* tam bir cehennemdi, başta veba olmak üzere her tür hastalık soyluyu ziyafetinde, yoksulu kulübesinde öldürüyordu. İnsanlar yıkanmak ve ilaç geliştirmek yerine başlarına gelen şeyler için "günah keçisi" arıyorlardı. Sonuç olarak cadı avcıları önlerine geleni tutuklayıp ağaçlara bağlayarak yakıyorlardı. Çünkü ne de olsa veba gibi hastalıklar "kötü ruhlar" yüzünden ortaya çıkıyordu ve bunları davet eden herkes yok edilmeli idi.

«Dünya farklı bir çağda olmasına rağmen eski deliliklerini yaşamaya devam ediyor»

Mesela *Orta Çağ Avrupa'sında* insanlar pek yıkanmazlardı. Yıkanmakla ilgili o kadar tuhaf inanışlar ve korkular vardı ki, modern insan için bunlar "batıl inanç" bile sayılmayıp, doğrudan aptallık statüsüne girer. Tabii pislik içinde yaşayan insanlar için başta veba olmak



Ancak ne var ki yakılan tüm o "günah keçileri" salgınları durdurmadı, hatta hafifletmedi bile. Ne zaman ki tıp bilimi ilerlemeye başladı, bu hastalıklar o zaman önlendi. Çünkü bunların gerçek sebepleri bulunmaya ve onlarla savaşılmaya başlanmıştı. Yani artık günah keçileri aramaya gerek yoktu, en azından o konuda.

Neden?

Peki ben bunları neden anlatıyorum? Çünkü dünya farklı bir çağda olmasına rağmen eski deliliklerini yaşamaya devam ediyor. Dünyanın çeşitli ülkelerinde görünüşte hiçbir problemi olmayan gencecik insanlar ellerine silah alıp okulları basıyorlar, arkadaşlarını öldürüyorlar. Kendilerini tıka basa uyuşturucu ile doldurup çalıntı arabalarla tam gaz duvarlara kamikaze dalışı yapıyorlar. Daha oyun oynayacakları yaşta sokaklarda tanımadıkları insanlarla akla zarar maceralara atılıyorlar, sonu hemen her zaman facia ile biten maceralara.

Küçücük çocuklar kendilerinden büyük silahlarla birbirlerini öldürmek için siperlere gönderiliyorlar. Sokak köşelerinde dilendirilip, hamamböceklerinin bile yaşamadığı yerlerde en ağır işlerde çalıştırılıyorlar. Bir lokma ekmek bulunamadığı için dünyanın dört bir tarafında daha yürümeyi bile öğrenmeden, daha gülümsemeyi bile öğrenmeden milyonlarla ifade edilen sayılarla ölüme terkediliyorlar. Sıcak ve sevgi dolu bir ev bulamadıkları için, "anne-baba" dedikleri kişilerden akla zarar eziyetler gördükleri için kaçıp, soğuk sokak köşelerinde donarak ölüyorlar.

Kimi seçelim?

Şimdi bize bir *"günah keçisi"* lazım. Bizi tüm ölen, öldürülen, intihar eden, cinayet işleyen, hırsızlık yapan, kısacası dünyadayken cehennemi tadan o masum meleklerin yok edilişlerinin getirdiği vicdan azabından kurtaracak bir *"günah keçisi"* lazım.

Tabii ki sorumlular *"biz yetişkinler"* değiliz! Onlar için herşeyi yapmadık mı? Onlar için silah ve savaş dolu bir dünya hazırlamadık mı? Para ve gücü herşeyin önünde tutup onları karanlıkta yalnız bırakmadık mı? Kendi anlık zevklerimizi ve ölümlülere has sonu gelmez açlıklarımızı doyurmak için onları gözümüz kapalı kıyma makinesinin ağzından içeri itmedik mi? Onları kendi başarılarımız için bozuk para gibi harcayıp, sonra da utanmadan istatistiklere bakıp kafa sallamadık mı? Başarısızlıklarımızın ve yenilgilerimizin acısını güzelce onlardan çıkarmadık mı? Daha ne yapabiliriz ki, elimizden gelen herşeyi yapıyoruz! Tabii ki sorumlular "biz" değiliz!

Tüm bunların sebebi *bilgisayar oyunları, hikaye kitapları, oyuncaklar, televizyon ve sinema filmleridir!* Hepsini yok etmeliyiz! İpini elimizle çekip, taburesini kahkahalarla tekmelediğimiz, ipin ucunda dans edişlerini zevkle seyrettiğimiz çocuklarımızın intikamını ancak böyle alabiliriz! Ancak böyle timsah göz yaşlarımızı döküp, alçak vicdanlarımızı birazcık rahatlatabiliriz! Hepsini *yok* etmeliyiz! YOK ETMELİYİZ!

cehalethadsafhadav2.0

Cehalet bir virüs gibi, tamam da hekimin elindeki şırıngada ne işi var?

had safhada

Sinan Akkol sakkol@level.com.tr

Bu ay soru sorup, cevabını yazmayacak mısın? Hayır. Soruların tükendi, cevaplara fırsat yok.

Bir insan, her konuda bilgi sahibi olacak diye bir kural yok. Ama okumakla da cehaletinizi örtemezsiniz. Peki, bir insanı *"cahil"* olarak nitelendirmek için esas kriter nedir? Şudur: Eğer bir insan çıkıp da, zerre kadar fikir sahibi olmadığı konularda ahkam kesiyorsa, üstelik kestiği ahkamın yanlış olduğu kendisine nazikçe hatırlatıldığında insanlarla dalga geçerek egosunu tatmin edebiliyorsa, bilgisizliğin doruklarına ulaşmış *fikir fakiri* bir *cahildir*. Esas cahil, *bilmediğini bilmeyendir...*

Mesela, *güzide medyamızı* ele alalım. Acıyan gözlerle bakıyorum bazı gazete ve televizyonlara. Yaptıkları, daha doğrusu yapıyor olmaları gereken işin ne kadar ciddi olduğunun farkında bile değiller. Asli amaçlarının insanları bilgilendirmek olduğunu bile bile, daha önce bir köşe yazımda daha söylediğim gibi, tek yaptıkları iki reklam kuşağı arasını insanların acıları ile doldurmak. İstisnalar hariç tabii, şükürler olsun ki hala saygıdeğer kişi ve yayınlar da var Türkiye'de, her ne kadar düzenli bir şekilde yokediliyor olsalar da.

Cahillerin Efendisi

En son, gazeteci-yazar bir bayan arkadaşımızın, *"Yüzüklerin Efendisini Çözdüm"* başlıklı köşe yazısını okumak hatasında bulundum. Bu hanım, *Yüzük Kardeşliği* filmini, filmi seyredenleri ve sevenleri aşağılayarak kendisinin ne kadar farklı olduğunu ispatlamaya çalışmış. Filmi beğenmeyebilir, herkezin beğenmediği bir eseri (bir yere kadar) eleştirme hakkı vardır. Ama, henüz tek bir satırını dahi okumadığı apaçık ortada olan, *J.R.R. Tolkien* gibi dünyanın önünde eğildiği bir İngiliz edebiyat profesörünün 40 yıllık ön hazırlık, araştırma ve bilgi birikiminin ürünü olan *Yüzüklerin Efendisi* üçlemesine *"Tolkien adlı yazarın, Lafonten masallarından etkilenerek ve büyük ihtimalle dumanlı kafayla yazdığı çocuk masalları"* demesi affedilir gibi değil. Bu üstün edebi saptamasının üstüne bir de *"filmi seyredenlerin üçte ikisinin erkek olduğu"*, *"filmi izlediği sinemanın koltuklarının ne kadar rahatsız olduğu"* ve *"Amerika'daki arkadaşlarının da onunla aynı fikirde oldukları ve filmi beğenmedikleri"* gibi öylesine takdire şayan saptamalarda bulunmuş ki, kendisinin edebi bir deha ve *Tolkien*'ı küçük görebilecek düzeyde yazım kabiliyetine sahip bir yazar oluşunun yanı sıra, ne kadar aydın bir *feminist*, en ufak detayı bile kaçırmayan; ama ne yazık ki yanlış meslek seçmiş bir *iç mimari uzmanı* ve arkadaş çevresi geniş, dünyanın her yerinde olan bitenden haberdar, *beynelmilel* bir insan olduğunu ortaya koymuş.

«Acıyan gözlerle bakıyorum bazı gazete ve televizyonlara.»

"Cehalet Had Safhada" demiştik

Hemen her konuda olduğu gibi bilgisayar oyunları söz konusu olunca da cehaletlerini çok güzel ortaya dökmeyi başarıyor güzel ülkemin medyası. Basında görüp de aklımda yer etmiş incilerden ikisini sayayım hemen. Malezya'da mı, Tayvan'da mı hatırlamıyorum; bir oyuncu Counter Strike oynarken kalp krizinden ölmüş. Sebep ise kalp yetmezliği ve oynanan ortamın havasızlığı. Yani kısacası, adamın eceli CS oynarken gelmiş. Ama bir gazetemiz ertesi gün hemen ikinci sayfadan bombayı patlatıyor:

"Sanal Uzaylı'yı avlarken öldü"

Haydaa, buyur buradan yak! Hadi oyun hakkında zerre kadar araştırma yapmadan bunu yazmanız bir yere kadar.. Ama bu haberin üzerine ünlü bir köşe yazarımız (ki normalde sevdiğim bir yazardır kendisi) hiçbir bilgi sahibi olmadığı bu konu hakkında oturup *"Efendim çocuklarımız Internet kafelerde birbirini öldürüp zıvanadan çıkıyor. Potansiyel katiller yetişiyor. Siz daha onları cinsel açıdan bastırmaya devam edin bakalım!"* gibi ebeveynleri kışkırtmaya yönelik bir yazıyı köşesine yazmaya çekinmiyor. Niye çekinsin ki? Zaten ebeveynlerin yüzde doksanı bilgisayarlara gıcık, kolay yoldan onların gözünde prim yapmak varken, niye çekinsin?

Medyamızdaki tutarsızlıkların tek örneği bu da değil üstelik. PC oyun sektörünün bugünkü hale gelmesinde bir mihenk taşı sayılan Wolfenstein ilk çıktığında saygıdeğer(!) gazetelerimizden birisi ne desin beğenirsiniz?

"Oyunda Türkleri öldürüyorsunuz. Ne kadar çok Türk öldürürseniz o kadar çok puan alıyorsunuz. Oyunun sonunda da Hitler çıkıp sizi tebrik ediyor"

Eh, ben size ne diyeyim şimdi. Hepinizi toplayıp birbirinize eklesek, bir *Abdi İpekçi*'nin, bir *Uğur Mumcu*'nun, bir *Yalçın Özer*'in tırnağı olamazsınız. Boşuna uğraşmayın. Kendinizi yormayın. Sizler, tozlu arşivlerde unutulmaya şimdiden adaysınız.

Bundan böyle "Nasıl olsa bilgisayar oyunları çocuk işi. Ana babalar da sevmiyor. Oturduğum yerden *popomu* kaldırmadan bilgisayar oyunlarını ve oynayanları kötüleyen birşeyler yazayım da kolay yoldan prim yapayım" gibi bir düşüncenin ürünü olan haberleri yapanların yanına kar bırakmayacağız. Tabii bu noktada sizlere de görev düşüyor. Bizim vaktimiz bütün gazeteleri takip etmeye yetmeyecektir. Eğer bilgisayar teknolojisini ve özellikle de oyunları "cahilce" kötüleyen herhangi bir yazı görürseniz, o gazeteyi veya dergiyi lütfen bize ulaştırın veya hemen haber verin. Her konuda sorumsuzca davranan ülkem medyası, en azından bizim uzman olduğumuz bir alanda ahkam kesmenin faturasını, en azından rezil ederek ödetmeliyiz..



alternatif

Oyunlar üzerine çözümsüz sayıklamalar...

cesur yeni dünya

Diyelim ki çok büyük bir market işletiyorsunuz. Oyunları nereye yerleştirirsiniz? Diğer tüm yazılımlar gibi bilgisayar bölümüne mi? Yoksa kitap, müzik, film üçlüsünün yanına mı? Korkmayın Level'ı bırakıp Migros'da falan çalışmaya başlamıyorum, derdim oyunların nerde durduğu da değil. Açıkçası umurumda da değil, büyük marketlerde oyun satılsın da neresinde durursa dursun. Derdim bilgisayar oyunları için bir türlü varılamamış bir yargıya bir parça yaklaşmak. Oyunlar sanat ürünü müdür yoksa eğlence amaçlı bilgisayar programı mı? Evet bu konuda "her ikisi de" şeklinde kolay, genel geçer ve bir o kadar da eksik bir yargı vardır. Ama ben durup düşündüğümde bilgisayar oyunlarına bir kere olsun her hangi bir sanat türüne gösterilen yaklaşımın gösterildiğini hatırlamıyorum. Bırakın, klişeleşmiş Amerikan dergilerini veya calculus kitaplarına dönmüş teknik Qlman dergilerini, insana diğer pek çoğundan daha yakın duran bu dergide bile.

Madem oyunlar sanat eserleri olarak görülebiliyor niçin oyunlarda "akımlar" söz konusu değil? Ben bugüne dek oyunlarda klasik, modern, post-modern gibi ayrımlar görmedim veya popüler, deneysel, alternatif. Hatta daha ileri gidip ekspresyonizm, progressive müzik, film-noir, bauhaus, dada gibi özgün akımlar çıktığını duymadım oyunların içinden. Eğer oyunları sanat dalı olarak ele alıyorsak nasıl oluyor da her sanat dalında olan akımlar oyunlarda yok? Oyunlara getirdiğimiz tüm sınıflandırma sistemi niçin strateji, adventure, aksiyon gibi oyun türünü belirtmekten ibaret.

Peki bu fazla entelektüel bir yaklaşım, geçelim hemen. Sanat eserlerine duyulan derin bir saygı vardır. Oyunlar için böyle bir tavır gördünüz mü? Ben görmedim. Elbette oyunlar pek çok sanat eseri gibi seviyeli ve soğuk davranılmayı hak etmez. Ama Cemal Süreyya'nın şiirlerine hem saygı gösterir insanlar hem de yakın hissederler. Sevgiyle karışık bir saygıdır, yakın bir dosta duyulan gibi.

Bu da fazla duygusal bir yaklaşım. Sanat eserlerinin yaşından dem vuralım. Gayet pratik olur bu. Sanat eserleri, hele iyi olanları asla unutulmaz. Zamanla değerleri azalmaz. Ya bilgisayar oyunları? 10 sene öncesinin oyunlarını hatırlayan olur elbet ama açıp da oynayan o denli azdır ki? Bilgisayar oyunları birazcık sanat eseri olsalardı daha uzun ömürlü olmazlar mıydı?

Oyun Sanat Değildir

Bunlar bilgisayar oyunlarının sanat sınıfına giremeyeceğini gösteren çok bariz kanıtlar. Yadırganamaz şeyler. Peki niçin içimden bir ses oyunları sanat sınıfına sokmak istiyor? Niçin pek çoğumuzun içinden bunu söylemek geliyor. Bunun iki sebebi var. İlki bilgisayar oyunlarındaki müzikler, grafikler öylesine yüksek bir düzeye ulaştı ki oyunlar sanat eserlerine benziyor. Ama bu oyunları sanat eseri yapmaz. Oyunun içindeki ögeleri, mesela müziği sanat eseri yapar. Ama oyunu yapmaz.

İkinci sebep de sanatın her dalında tarihin bizi ileriye taşıyamaması. Özellikle sinema ve müzik öylesine düzeysiz bir hale geldi ki, onları sanat kategorisine alırken oyunları dışarıda bırakmak haksızlık olur. Yani Destiny's Child'ın yaptığı müzik sanatsa eğer Grim Fandango bir baş yapıttır. Siz eğer Titanic'e sanat eseri derseniz Metal Gear Solid nedir peki? Son yıllarda yazılmış romanlar içinde hangisi Planescape Torment kadar edebi değer taşır?

İçinde oldukça iyi işlenmiş sanatsal ögeler var diye oyunları sanat ilan edebilir miyiz? Bütün sanat dalları popülerlik adına yozlaştı diye bizde fırsattan istifade oyunları araya katabilir miyiz? Sanmıyorum. Oyunlar sanat eserlerini bir araç olarak kullanırlar, ama oyundurlar. Temellerini resimden, müzikten değil, Dama'dan, Saklambaç'tan alırlar.

«Eğer Titanic'e sanat eseri derseniz Metal Gear Solid nedir peki? Son yıllarda yazılmış romanlar içinde hangisi Planescape Torment kadar edebi değer taşır?"»



Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

Yüzüklerin Efendisini nasıl buldun? Çok iyi görüntüler, çok başarılı oyuncular, çok kötü bir kurgu ve iğrenç ötesi bir senaryo.

Yoksa sen şimdi Tolkien'e iğrenç mi dedin? Hayır. Öylesine muhteşem bir kitaptan böylesine kötü bir senaryo çıkaranlara dedim.

Peki hiç bir yerini mi sevmedin? Aslında filmin girişi süperdi. Moria madenleri de çarpıcıydı, ama aksiyonun kesildiği noktada film dibe vuruyordu.

Peki Yeni Asır'da falan çıkan eleştirilere ne diyorsun? Gayet doğal. Kitabı okumamış birinin filmi gerçekten anlaması neredeyse imkansız. İnsanlar anlamadıkları şeylere saygısızlık eder daima.



Alternatif bir oyun

İşte bir süredir bunlara kafa yoruyorum. Çünkü üçüncü bir sebepten, içten içe oyunlara sanat diyebilmek istiyorum. Çünkü nasıl müzikte, sinemada bağımsız ve alternatif olarak eser verenler varsa oyun dünyasında da olsun istiyorum. Oyunların bir Guy Ritchie'si, bir Radiohead'i, bir Paul Auster'ı olsun istiyorum. Ne kadar iyi olurlarsa oyunlar artık daha az tat vermeye başlıyor. Dünyanın en iyi oyunu bir Spielberg filminin ötesine geçemiyor. Ama ben Arnofsky istiyorum Cohen kardeşleri arıyorum.

Bilmiyorum kaçınız içinizde böyle bir şey hissediyor. Bu birazda yaşlı alakalı bir şey. Ama birazcık olsun "gerçekten" diyorsanız yukarıdaki cümlelere size bir iki alternatif sunabilirim. Mesela PlayStation 2'de Rez. Tam bir elektronik müzik ziyafeti, son yıllarda gördüğüm en farklı oyun. PC'de ise ancak Evil Twin olabilir sanırım bu kategoride. Basit ve oynanışı oldukça kötü olan bir platform. Ama o kadar farklı bir havası var ki. Oyunda yaratılan karanlık ve ironik atmosfer, ben sıradan değilim diye bağırıyor.

tanıdık, sıkıcı bir hikaye...

Birileri yine sorumluluklarıyla hırslarını birbirine karıştırdı

oyungezer



Serpil Ulutürk oblomovie@hotmail.com

Yüzüklerin Efen..: Evet evet izledim. Hikayeye bir katkısı olmayan eklemelere ve zamanın savurganca kullanılmış olmasına bozuldum. Ama kitabı tekrar yatağımın başucuna taşıdığım için memnunum.

Sen yönetmen olsan hangi kitaba film çekerdin? Tanpınar'ın Huzur'u. Ama muhtemelen film, birinin koltukta oturup romanı seyirciye okumasından ibaret olurdu.

Başka? Boris Vian'ın Yürek Söken'i. Gösterime girmesine gönlüm elvermeyebilirdi ama yine de param olsa çekerdim.

Gazeteleri okumak, televizyonlardaki tuhaf haberleri izlemek bir süredir her zamankinden çok batıyor gözlerimize. Havasını soluduğumuz, ekmeğini yediğimiz bu acayip memleketin doğasını çözmek, onu benimsedikçe güçleşiyor. Hani sokakta yaşanan tuhaflıkları belli bir soğukkanlılıkla karşılamayı öğrendik, ya da öğrenmek zorunda kaldık ama o sokağa, sahip olmadığı bir şeyleri kazandırmayı, onlara yeni bir şeyler göstermeyi, haber vermeyi en azından prensipteki amaç olarak belirleyenlerin yaptıkları, sabahları gazetede, akşamları televizyonda karşımıza dikilince... gözlerimiz acıyor.

En tutarlı düşüncelere bile işleyen, hızla yayılan büyük bir çelişkiler zincirine dönüşen, içinden çıkamadığımız hayatlarımız var artık. Bunu kutlamalı mıyız yoksa lanetlemeli miyiz, orası bile karışık. Şüphenin erdem olduğunu söyleyenlerin bizim koca bir şüpheden ibaret yaşamlarımız için "erdemli" sıfatını uygun görüp görmeyeceklerini merak ediyorum. Nedense artık kuşkudan, çelişkiden, arayıştan, meraktan çıkmış ve en kibar deyişle "cehalete" doğru evrilmeye başlamış hayatlarımızda "erdem"in hangi noktaya denk düşeceğini de ayrıca merak ediyorum.

Bir süredir Internet'in kontrol altında tutulamaz, dolayısıyla yüksek risk taşıyan bir bölge olduğu konusunda ufak ufak haberler dolanmaya başlamıştı ortalıkta. "Psikologlar uyarıyor" filan diye başlayan klişelerin arkasına yine klişe sınıfından bir takım tehlikeleri sıralayan araştırmacı gazeteciler sonunda bombayı patlattı. Gayet körlemesine bir atıştı yaptıkları. Ama şüphenin cehalete karıştığı, kendi hayatlarından çalanlar yine gözleri önünde cirit atarken "ah şimdi bir toz bulutu yükselse de izlesek" diye bekleşenlerin "kamuoyu" payesini taşıdığı bir ortamda, atışın ne kadar isabetli olduğu çok da önemli değildi.

Oturup bir medya eleştirisi yazmayı hiç de keyifli, heyecan verici bulmuyorum aslında. Uzun zamandır onların iç parçalayıcı olsun diye didinilmiş başlıklarından da anonslarında da içim bayılmış durumda. Ve örneğin her akşam oturup şu "daan! daan!" diye geçen "AZ SONRA"ları izlemek için kimsenin yanıp tutuşmadığını, ya da "bu haber sadece bizde" türünden sloganlara, en pratik yoldan "çünkü bu bir haber değil" cevabını herkesin verebildiğini gayet iyi bildiğimden, bu konuya girmek daha da sıkıcı geliyor. Yani "gece olunca uyuruz" cümlesinden daha zihin açıcı olmayan bir takım yargılarla, bildiğiniz bir şeyi size anlatmanın alemi yok. Hatta abartmak gerekirse "gece olunca uyuruz"un arkasından, mesela gece uyumayanlarla ilgili bir şeyler söylemek, uykusuzluğun sebeplerini (yazı yetiştirmek, uyku orucu tutmak, vs.) tartışmak mümkünken yukardaki örnekler hakkında "iç bayıcı" dışında ne diyebiliriz ki?

«Nedense artık kuşkudan, çelişkiden, arayıştan, meraktan çıkmış ve en kibar deyişle cehalete doğru evrilmeye başlamış hayatlarımızda erdem'in hangi noktaya denk düştüğünü merak ediyorum."»

Yine de bir şeyler demek ihtiyacındayım işte... Uzatmadan söyleyip gideyim burdan. Siz de hızla sayfayı çevirip, koşar adım Inbox sayfalarına doğru ilerleyin (tabii ki bu sadece "servis önerisi", dergideki sayfaları hangi sırayla okuyacağınız size kalmış).

Az önce sözü geçen temsili bombanın patlatıldığı ve FRP'yi "Bu oyun değil" manşetiyle "kamuoyu"nun kollarına bırakan haber, hepimizin gözlerini acıttı. Sokaktan alıştığımız soğukkanlılığımızı korumaya çalışarak "haber"in tamamını okuduk. Adına FRP dedikleri bir oyundan bahsediliyordu. "FRP adlı oyun" şeklinde tanımlanan bu şey hakkında orada neler yazıldığını bir kez de benim anlatmama gerek yok. Yazılanların konudan çok alakasız birileri tarafından bilgisizce ve kötü niyetli bir üslupla kotarıldığının da üstünde durmayacağım. Sadece bir merakımı paylaşmak istiyorum...

Yazılıp çizilen, televizyonlarda konuşulan onca şeyin üstüne "FRP oynayanlar intihar eder, etmezse de öldürür, öldürmezse de öldürmeye teşvik eder" türünden haberlerin "aksiyon olsun, biz de bakalım" diye bekleşen kamuoyunun dişinin kovuğuna yetip yetmediğini merak ediyorum. Bu sorunun cevabı FRP'nin daha ne kadar gündemde kalacağını ve kimbilir daha kaç ölüm vakasının daha "sıkı" bir takip ve alakasız ipuçlarıyla çözüleceğini belirleyecek.

Öğrenmeye değil spekülasyon dinlemeye meraklı çoğunluk için bu, kısa süre sonra cazibesini kaybedecek türden bir malzeme. FRP adını ilk kez bu vesileyle duyanlar açısından bakıldığında bu meselenin gündelik bir geyiğe dönüştürülmesi ciddi şekilde zor, çünkü ortada "öldüren oyun" kavramından fazla bir şey yok. Satanizm furyası sırasında böyle bir sıkıntı yoktu, malzeme bol ve netti. "İşte bu satanisttir" diye kimi parmakla gösterebileceklerini kestirebiliyorlardı. Bu kez ne FRP'nin ne FRP'cinin kolay ve keskin bi tanımı yol ellerinde. "Nedir ki bu şimdi?" deyip cevabı bulmakla vakit kaybetmek yerine "adam sen de"yi tercih etmeleri kuvvetle muhtemel. Bu noktada esas ürkütücü olan, medyanın, kamuoyu için özene bezene seçtiği bir konunun dışlanmasına katlanamayıp histeriye kapılması.

Olasılıklar uzayıp gider... Benimsedikçe zorlaşan yaşamlarınızı, içinden çıkılmaz bu hesaplara kapatıp duyduğunuzla yetinmek, olanı olduğu gibi kabullenmek de mümkün tabii, eğer bedelini ödemeye hazırsanız...

NOT: Sanırım serpil@level.com.tr adresime yeniden kavuşuyorum. Yine de gönderdikleriniz geri dönerse filan oblomovie@hotmail.com'u kullanmaya devam edebilirsiniz.



inbox



Merhaba sevgili okurlarımız, sizlerle bir Inbox köşesinde daha buluşmanın kıvancını yaşıyorum. Burada mektuplarınız arasından seçtiklerimize verdiğimiz cevapları bulacaksınız, okumaya devam ediniz.

KAPLAN?

Video çalışmaların devam edin. HARİKALARRRRR!
KAPLANLARI KORUYUN!

Egemen Pişirici

Sevgili Egemen,
Sanırım "video çalışmaları" ile Level CD'si içindekileri kastediyorsun. Merak etme, kaliteli videolar bulabildiğimiz sürece bunlara CD içinde yer vermeye devam edeceğiz. Kendine iyi bak. Kaplanları korumakta üstümüze yoktur. Kaldı ki bu dergiyi bir zürafa yönetiyor, donanım bölümünü bir sıpa hazırlıyor, editör olarak da bol miktarda eşeğimiz var (yazılarını geç yollamak gibi bir huyları var bu eşeklerin, gelecekte dergi çıkartma niyeti olanlar mümkünse koala kullansın editör olarak). Ayrıca mektupları da bir dobermanın cevapladığına dikkatini çekerim!

Ben de oyunları yaratan sanatçılardan biri olmak için uğraş vermeye başladım.

REKLAMLAR

Merhaba. Öcelikle ocak sayınızdaki gamer.uk.com adresinden oyun siperiş veren kişiye birkaç şey söylemek istiyorum. Böyle bir olay benimde başıma çok yakın bir zamanda geldi. Geçen ay amazon.co.uk'den bir kitap sipariş etmiştim. Ama gel görki teslim tarihinden günler geçmesine rağmen kitap gelmedi. Bunu üzerine adamlara email ile derdimi anlattım. Adamlar da peki tekrar gönderelim dediler. Bu sefer başka bir adres verdim ve kitap elime ulaştı. Ucuz olsun diye normal postayla istemiştim. Neyse sonuç olarak demek istediğim oyunu büyük ihtimalle size göndermişlerdir ve sanırım malum ülkemizin durumu ortada postada kaybolmuştur paket. En iyisi UPS, DHL gibi firmalar ile getirtmek ve de büyük firmalardan alışveriş yapmak. Sonuçta adamların büyük miktarda karları var ve size tekrar oyun ya da bir kitap göndermekle bir şey kaybetmez aksine daha fazla prestij kazanırlar diye düşünüyorum. Neyse esas söylemek istediklerim bunlar değildi aslında ama sizleri uyarmak istedim. Oyunların bir sanat eseri olduğunu söylüyor pek çok arkadaş. Bende onları yaratan sanatçılardan biri olmak için uğraş vermeye başladım. Henüz çok yeniyim ve halen bilgisayar müh. bölümünde okumaktayım. Bu konuda beraber çalışabileceğim özellikle c/c++ ve windows programcılığı konusunda bilgili arkadaşlar arıyorum. Tek başıma oyun işinin altından kalkmam imkansız. Eskiden oynadığımız basit tetris oyunu için bile 7500 satır kod yazmak gerekli. Günümüz oyunları için bu rakam en az 500,000 satır. Bu yüzden bu konuda gerçekten meraklı kişilerden destek istiyorum. Söylemek istediğim diğer konu ise bende askeri havacılık simülasyonları manyağıyım. Özellikle F-4E fanatiğiyim. Bu uçak hakkında hazırladığımız web sitesini belki meraklıları vardır diyerek vermek istiyorum. Tabi reklama girmezse ve Maddog izin verirse. Adres şöyle: phantomteam.cjb.net mail adresim ise phantom@mail.koc.net Herkese bol oyunlu günler görüşmek üzere...

Okan Onrat

Sevgili Okan,
Gördüğün gibi mektubunu yayınladık ve altın makası da kullanmadık. Aklı başında mektuplar üzerinde altın makas kullanma adetimiz pek yoktur zaten. Programcılıkla ilgileniyor olman gayet güzel, bu yeni yüzyılın en gözde mesleklerinden biri olarak tüm dünyada şimdiden kendini kabul ettirmiş durumda. İyi bir programcı dünyanın her yerinde iş bulabilir, ancak devamlı kendini geliştirmen gereken bir konu olduğunu unutmamalısın.
Phantom konusuna gelince, artık oldukça eskimekle beraber yine de iyi bir uçak tasarımıdır. İlgilenenlerin siteni ziyaret edeceklerine eminim, çalışmalarında sana başarılar dilerim.

ENDER BULUNAN KİŞİ

Ben Ender, ben şu arabayla havada uçan UFO bölümündeyim, yardım eder misiniz?

Ender

Merhaba Ender,
Yanılmıyorsam geçen ayki "tanklı limuzinli" oyunun devamını oynuyorsun. Bu bölümü geçebilmek için öncelikle 1 Ocak 2003 geceyarısında Salacak plajından denize girmen, sonra da iki elinde birer kandil olduğu halde Ortaköy meydanında çayda çıra oynaman gerekiyor. Bundan sonra "Bizim oranın adetleri, meşhurdur cinayetleri" bestesini icra ederek Taksim meydanında üçlü salto ve burgu hareketlerini düzgün bir biçimde ardı ardına dört defa yapmalısın. Tabii seriye başlarken yüzünü kuzey-kuzeydoğu istikametine çevirmeyi unutma. Eğer anlattıklarımı doğru yapabilirsen, Aksaray istikametine doğru bir Dark Portal açılacak. Bu Portal seni bizim Kasımpaşa'daki karargahımıza getirecek. Bizler orada seni yüzümüzde kocaman gülücükler ve ellerimizde kalın meşe odunları ile bekliyor olacağız. Umarım yardımcı olabilmişimdir, iyi oyunlar dilerim.

BURAK TV'YE ÇIKTI!

BEST TV'deki Games Special Weekend'e verdiğiniz destekten dolayı sizi kutlarım. Ben Burak'ın sesini daha farklı hayal etmiştim ama hayallerim yıkılmadı.

Scorpio

Sevgili Akrep,
Maalesef o ekranda gördüğün kişi Burak değildi, acı gerçeği çekimden hemen sonra öğrendik. Burak stüdyoya giderken uzaylılar tarafından kaçırılmış ve yerine onunla hiç alakası olmayan bir uzaylı geçirilmiş. Tabii neden böyle olmuş bilemiyoruz, ancak Burak aslında dağ gibi, taşı sıksa suyunu çıkaran, borazan sesli bir yiğittir. Sanırım uzaylılar onları bilgisayar oyunlarında devamlı öldürmemize gıcık kapıp karizmamızı çizmek istemişler. Önümüzdeki aylarda gerçek Burak'ın bir resmini yayınlamayı düşünüyoruz, ancak şimdilik bu mümkün değil. Ne zaman adamın bir fotosunu almaya kalksak kameralar o yakışıklı yüzün nuruna dayanamayıp eriyorlar.

BU HERKESİ İLGİLENDİRİYOR

Sayın Level dergisi,
Bu size ilk e-mailim. Ben her zaman kopya yazılımlar konusunda sizin arkanızdayım.En azından hep orijinal alıyorum.Şimdi benim bir sıkıntım var. Hiç bir oyundan zevk almıyorum, Fallout 1 hariç. Kendi aptallığım yüzünden kaybettim onu da. Lütfen bana ya onu yollayın ya da nereden bulabileceğimi söyleyin.
Başarılı bir yıl dileğiyle,

Teksen Şekercioğlu

Sevgili Teksen,
Level dergisi olarak kişi ya da kurumlara tek tek oyun göndermek veya satmak gibi bir çalışmamız yok. Fallout 1'i bir zaman evvel dergiyle beraber vermiştik, o sayıyı abone servisinden sorabilirsin. Ama depoda kalmış mıdır bilemem. Bu vesileyle bizden kendisine oyun göndermemizi isteyen herkese de cevap vermiş olduğuma inanıyorum.
Fallout dışındaki oyunlardan zevk almaman ise geçici bir bunalımda olduğunu gösteriyor. Şöy-

outbox



le kırlık bir yerde bir çay iç, birkaç kitap oku, hayatın anlamı ya da anlamsızlığı üzerine düşünmeyi bırak. Unutma ki ilgi alanını geniş tutmak, şu fani dünyada sıkıntıdan patlayarak tıp literatürüne geçmeyi önlemenin tek yoludur.

BUNU OKUYUN

Selamlar Mad,

Nasılsın. Umarım iyisindir. Size yazacağım mail uzun olacak baştan söyleyeyim.Çünkü çok doldum. Nasıl başlayacağımı bilmiyorum ama... Biraz karmaşık bir mail olacak herhalde. (Sakın kırpma ama...) Öncelikle aile baskısı ile ders çalışma konusuna değineceğim.Benim ailem asla bana ders çalış diye baskı yapmadı. Her bilinçli aile gibi önüme seçenekleri koydular. Bana da arada sırada rehberlik ettiler. Ben gönlümce bilgisayar oynadım ders çalıştım. Bana annem hep söyler "Her yaptığını sen çekeceksin. Bu yüzden Ona göre davran." diye. Ben de bu ilkeyi belirledim. Ders zamanında ders oyun zamanında oyun. Dershane sınavlarında pek iyi dereceler elde edemedim. Doğru... Ama beni dershane sınavları hiç ilgilendirmiyordu. Amacım LGS'yi (Liselere Giriş Sınavı) kazanmaktı. Ve kazandım da...

Rica etsem anne, babanın ellerini benim için öpüp, kendilerini tebrik ettiğimi söyler misin? Çocuk yetiştirmeyi saksıda çiçek yetiştirmekle bir tutmayan, genç bir insana nasıl hayatı öğreteceğini bilen ebeveynlere pek sık rastlanılmıyor da...

Ben ve benim dershane arkadaşlarım dershane rehber öğretmenin yanına gittiğimizde günde 50-75 soru arası her dersten günde çözmemiz gerektiğini söylemişti. Çözdüğümüz soruları da bir deftere yazıp ona getirecekmişiz ve her ay da çözmemiz gereken soru sayısı daha artacakmış. Bundan sonra o öğretmenin yanına daha gitmedim.Dershanelerin amacı bizi eşek (abartmıyorum) gibi çalıştırarak reklam yapmak. Bunu biliyorum. Bende o yüzden değil 50 soru günde 25 soru bile çözmedim. Günde toplam bütün derslerden 40-50 soru çözüyordum. İnatla hiç te deftere not almıyordum ne de öğretmenin yanına gidiyordum.Yarış atı olmak istemiyordum. Sonuçta bu günler daha elime gelmeyecek. Bizim kafamızı o kadar gereksiz bilgilerle dolduruyorlar ki... Bence bir kişi ilkokuldan sonra uygun olan mesleğe göre eğitim görmeli. Geçen sene olan şimdi benim bir kuşak arkamdaki gençlere oluyor ne yazık. Benim anlayışlı bir ailem olması beni baskı altına sokmamaları sonucunda ben bağımsız yolumu çizdim ve o yolda yürüyorum. Zaten böyle yetişen biri kendi çalışması gerektiği anlarda klavyeye dokunamaz. Sorumluluk sahibi olduğu için...

Bir adama günde 1500 soru çözdürmek, o adama karşılaştığı problemleri nasıl çözeceğini öğretmez. İnsan "öğrenen" yaratıktır, öğrendiklerinden faydalanan yaratık. Ama tabii kime anlatacaksın? Bu ülkedeki eğitimcilere mi? Hah hah haaaa!

Şimdi başka bir konuda konuşmak istiyorum. Oyunları çocukluk, bilgisayarı basit bir çocuk oyuncağı görenler hakkında. Benim Türkçe öğretmenimin bize hangi meleği seçtiğimizi sorduğunda sınıfın yarısından fazlası bilgisayarla ilgili meslekleri seçtiklerini söylemişlerdi. Ben bu olaya sevinmiştim ama aynı çoğunluğun arasından çoğunun bu olayın o kadar basit olmadığını görünce bu meslekten teker teker vazgeçeceğini düşündüğümde de üzülmüştüm. Her neyse bu olay sırasında öğretmenin cevaplar karşısında da suratında küçümsermiş gibi bakan ifadeyi gördüm ve sordum. "Neden böyle bakıyorsunuz?" dediğimde ne dese beğenirsiniz? Türkiye'nin bilgisayar mühendisine ihtiyacı.yokmuş. Türkiye'nin düşünen insana ihtiyacı varmış. Sanki bilgisayar mühendisleri aptal ve sadece çocuk işleri yapıyor pöh....Yani aynı öğretmenin bizi kitap okumanın insana tecrübe kazandırdığını söylediğine dikkatinizi çekerim.Sanki o APTAL bilgisayarcıların (!) yaptıkları oyunlarda güzel bir senaryo farklı bir hayal gücü yapıtı yok. Oyunların tam anlamını anlamadan çamur atmak basit. Bende bu yüzden okul gazetesinde bu olayla ilgili yazı yazdım. Bu olayın Ünye'nin en seçkin okullarından Mehmet Refik Güven Anadolu Öğretmen Lise' sinde geçtiğini de belirtmeme gerek vardır herhalde...

Sanki o APTAL bilgisayarcıların (!) yaptıkları oyunlarda güzel bir senaryo farklı bir hayal gücü yapıtı yok.

Yıllarca okudum ben, ama diğer 30 yaşındaki "yetişkinler" gibi geçtiğim yolları unutmadım. Çocuk olduğumu, genç olduğumu, üniversitede yıllarca yabancı dil öğretmenliği üzerine "eğitim görüp", en sonunda "Tanrı topunuzun belasını versin! Yedi cehennemin alevi yaksın sizi!" diyerek arkama bakmadan çekip gittiğimi unutmadım. Bu ülkede eğitim sisteminin nasıl "öğretmen" yetiştirdiğini, nasıl "insan" eğittiğini iyi bilirim. O yüzden senin o hocanın kafa olarak bir meşeden farklı olmaması beni çok şaşırtmadı. Eğitim hayatım boyunca saygıya layık çok az öğretmen gördüm. Ve hepsi de eğitim sisteminden tiksinmişti.

Diğer bir konu ise kopya oyun satıcıları. İpini koparan böyle yerler açıyor. Oyun hakkında en ufak bilgisi yok adam dükkanda bulunsun diye fi tarihinden kalma oyunlar getiriyor. Adama oyun soruyoruz adam salak salak suratıma bakıyor. Üstelik vitrinlerinde ve dükkanın içerisinde ahlaksız ahlaksız filmleri getirmişler. İnsan utanıyor. Başımdan geçen bir olayı anlatayım. Nasıl olduysa yeni çıkan Myth 3 ü getirebilmişler. Hemen kaçırmadan aldım oyunu. Tabi bozuk çıktı oyun. Geri getirip verecektim. Adam "Bizim bir yer var onlar sana nasıl kurulacağını gösterir" dedi. Sanki biz bilmiyoruz. Neyse gidelim dedik tabi gittiğimiz yerde de oyun çalışmadı. Ben de gittim oyunu geri vereceğim adam bana bir kağıt çıkarmış bak burada çalıştırma şekilleri var diyor bana crack kopyalamayı öğretiyor. Adama diyorum, amca ben bunları zaten biliyorum adam "Biz bunların hepsini Samsun'da çalıştırdık çalışacak bunlar" diyor. Adama laf anlatılmıyor sonunda zorla oyunu değiştirdim. Orijinal oyun gelse de böyle sıkıntılar çekmesek. Hiç olmazsa beş ayda bir tane olsun orijinal oyun alırım. Evet. Sonunda söyleyeceklerim bitti. Umarım bu maili kırpmadan yayınlarsınız. Umarım...

Sevgilerle

Gökhan YILMAZ

Eh, neden kopyaya karşı olduğumuz açık sanırım, değil mi? Ama bu ülkenin durumu şuymuş, gelir dağılımı buymuş, bunlar ayrı konular. Sonuçta biz bir gariban oyun dergisiyiz ve ülkeyi düzeltmek sadece bizim değil, tüm vatandaşların işi. Daha da diyecek lafım yok.

XXXP

Selam Level halkı,

Ben çok uzun zamandır sizin okuyucunuzum, derginizin en eski sayılarından en yenilerine kadar, ayrıca counter manyağıyım. Bir kaç sorum olacak bu arada biraz içimi dökmek istiyorum. Valla ben p4 makinaya sahibim, eskiden pentium mmx 166mhz bi makina vardı. Aptal aptal yavaş yavaş oyun oynardım. Herneyse babam hiç makinaya elini sürmezdi, ne zaman p4 geldi babam başında oldu. (BU BABALARI ANLAMIYORUM)

Heh heh, babalar çocukları anlamaz, çocuklar da babaları. Ama aslında anlaşılmayacak fazla

inbox



birşey yok. Şu kadarını bilin ki yaşı kaç olursa olsun, her erkek içinde bir çocuk taşır. Sadece yaş ilerledikçe "daha ağır" takılmak zorunda kalırlar, çünkü öyle olmazsa kadınlar boyuna dırdır edip başlarının etini yerler. Tabii bazı erkekler "ağır takılma" işini fazla ciddiye alıp zaman içinde iyice odunlaşırlar, ama ne yapalım, olur o kadar. Uzun lafın kısası hemen her "baba" aslında bir "çocuktur". Bunu bilin, babalarınıza ona göre davranın. Ama sakın bildiğinizi çaktırmayın, yoksa "Eyvah, karizmam bozulacak!" diye işin suyunu çıkarabiliyorlar.

Benim bilgisayarı benden daha fazla kullanıyor size anlatamam. Bir de XP almayın Tuğbek'e de söylüyorum benim P4 gidiyordu elden valla XP yüzünden. Yamalardan artık yamasız dosya kalmadı. 98 yükledim BÜYÜK BİR OHHH ÇEKTİM. Tuğbek tükürdüğünü yalamamak için ısrarla XP kullanıyor ve haliyle her gün saçını başını yoluyor. Yakında keltoş kalacak benim gibi. Sinan ise çoktan vazgeçip 2000 kurdu, en azından artık mouse kullanabiliyor.

Her neyse uzatmadan sorulara da geçeyim:

1) Counter Strike:Condition Zero ne zaman çıkar?

Condition Zero çok yakında piyasaya çıkacak gibi görünüyor. Aldığım son bilgiler oyunun hayli iyi olacağı yönündeydi, CS sevsin sevmesin, her FPS meraklısı bunu oynayacak sanıyorum.

2) Renegade beklendiği kadar güzel olacak mı Red Alert'ımı yansıtacak yoksa Tiberian Sun'ı mı? (lütfen Tiberian Sun)

Az da olsa son Beta versiyonunu oynayabildik ve Renegade cidden iyi bir oyun olacak gibi. Oyun ilk C&C dünyasını yansıtacak, özellikle Multiplayer konusunda oldukça ilginç özellikler taşıyor.

3) Sims Online ne zaman çıkar? SimsVille gerçekten iptal mi edildi?

Sims oyunlarından pek hoşlanmıyorum doğrusu, gerçek hayatı çok sıkıcı bulan bir adam olarak bir de o olayları ekranımda görmek bana çekici gelmiyor. SimsVille gerçekten iptal edildi, Online ise yazdan önce çıkmaz. Çıksa da benim işim olmaz, World of Warcraft ya da Star Wars: Galaxies gibi yapımlar dururken hele.

Şimdilik bu kadar kendinize iyi bakın dergide yayınlamazsanız bile cevap vermenizi isterim!! (cbozoluk@isbank.net.tr)

Eh, gördüğün gibi mektubunu yayınladım. Ama şunu bir daha tekrar etmek istiyorum. Mektuplarınızı "Türkçe" kullanarak yazın. Bu sayfalardaki tüm mektupları yayınlamak için satır satır elden geçirmek zorunda kalıyorum. Ve haliyle içeriği çok iyi olsa bile, grameri çok kötü olan mektupları eliyorum. Senin mektubun da tam "chat" ağzıyla yazılmıştı ki, bu en nefret ettiğim aksandır. Neyse, kal sağlıcakla.

CEHENNEMİN KAPILARI

Selam LEVEL Halkı,

Şu anda elimde çok ilginç iki dergi var. Biri incecik bir şey. Ama üzerinde 'LEVEL' yazıyor. Öteki daha ilginç, iki YİM yazmış. Yani bir devir teslim olmuş. İlginç! Üç dergiyi yanyana getirdiğimde (korkma cehenneme kapı falan açılmadı ama beklemedim değil...) emin olun hiçbir fark göremiyorum. Tamam görsel olarak bişeyler olmuş ama üçünde de aynı hava var. Tarif edemiyorum ama seziyorum.

Neyse ben hemen sorularıma geçeyim:

1- Geçen hafta NBC-GİGA' da bir haber gördüm. 'Warcraft 3 Beta' diye. Haberin doğruluğunu merak etmiyorum benim merak ettiğim şimdi ne olacak? Bu oyun ne zaman gelecek? (Dergide temmuz sayısını görünce bayılmışım?!!)

Warcraft 3 gün geçtikçe daha da yaklaşıyor. Çok yakında piyasaya çıkacak ve hayatınızın anlamını değiştirecek. Dersem çok abartmış olurum herhalde, sonuçta bu da bir bilgisayar oyunu, değil mi? Ama daha var çıkmasına, var.

2- Ben tam bir Warcraft hastasıyım. Bir de dahil hepsi yüklü makinede. Ilginç bir CD var elimde, deli şeyler var. Şimdi benim merak ettiğim benim gibi insanlar var mı? Yoksa sadece ben mi varım?

Sadece sen varsın Emrah, koca evrende tek başınasın. Gezegende senden başka Warcraft oynayan kimse yok, sen nesli tükenmiş bir yaratıksın. Ağlama Emrah, nıhahahahaaaa....

3- Warcraft2 için herhangi bir mod biliyor musun? (kabul OHAA yani ama ne yapayım?)

OHAAAA Emrah, hem de nasıl OHAAAA...

4- Sinan'ı dövebilir misiniz? Mart 2001 sayısından sonra üç ay komada kaldım. Yukarıdaki haberi okuyunca gene onun yazısını okumaya başladım. (emin hiç abartısız elli kez okumuşumdur) Bu herifin istediği oldu, hastalığımı yenmişken olacak şey mi bu?

Sinan'ı dövebilir misiniz? Mart 2001 sayısından sonra üç ay komada kaldım.

Sinan'ı dövemeyiz Emrah. İki sebepten dolayı dövemeyiz Emrah. İlk olarak adam 2 metre civarında ve her ne kadar uzaktan ince gibi görünse de, yaklaşınca pek o kadar da ince olmadığı ortaya çıkıyor. Ayrıca kendisi altın yürekli bir heriftir, hepimiz severiz, niye dövelim ki? İkinci sebep ise adamın elinde "Gölgelerin Gücü" var. Yani şimdi istese topumuzu işten atabilir. Tabii dergiyi tek başına nasıl çıkartır, büyük patrona nasıl hesap verir, orasını bilemem. Ayrıca ben işten kovulduktan sonra kimin umrunda, değil mi Emrah?

Neyse şimdilik bu kadar. Şimdi oturup ders çalışacağım. Şimdiden teşekkürler. Ve YAŞASIN ORCLAR YAŞASIN HORDE YAŞASIN THRALL!!!!!!

Emrah 'LoD' ERCA

Çalış Emrah, çalış. Bak Emrah kuş uçuyor. Bak Emrah Orc geçiyor. Al Emrah al, Bastard Sword al. Vur Emrah vur, kılıcı iblisin kafasına vur. Kaç Emrah kaç, iblise bir halt olmadı. Bugün iyi değilim Emrah, iyi değilim. Başım çok ağrıyor Emrah.

VAZGEÇMEYECEĞİZ!

Klasik oyun yapma fikri olayi ile basladi hersey... Darkest Day isimli modun methini duyunca ve bir Türk arkadasimizin da TeamBG de çalıştığını duyunca epey de gaza geldim. Ve hastası oldugum BG2 hakkında yoğun bir düşünceye girdim. Tabii ki tek kişilik bir takım olmaz, ben de Türkiye'nin en büyük online oyun sunucusu Sanane'nin forumlarına girdim ve hemen bir forum açtım. SNN'nin bu iş için çok da uygun olmadığını tahmin ediyordum.

Ne de olsa grafiker ve programlama bilen birilerini arıyordum ....

Ama bu kadarını beklemiyordum. Sadece bir kişi cevap yazmış, o da programlama bildiğini ama YAPMAYACAĞINI söylemiş. (ona da şükür sağolsun). Şimdi o forumu birçok kişi gördü veya okudu. Ama tembellikten ama ilgisizlikten umursamadılar bile. SNN forumlarinda birçok BG2 hastası oldugunu daha önceden biliyorum ama neden böyle oldu ki?

Level'a mail atan TeamBG'deki arkadaşımıza, "Ayrıl gel, birşeyler yapalım" diyecek değilim ama bari diğer insanlar (ki bu işleri çok iyi bilenler var), neden oturdukları yerden fikir üret-

outbox



mek konusunda süperler de, sıra çalışmaya gelince kimse umursamıyor ? Bu kadar mı ilgisiz ve umursamaz olduk? Giga TV'de Darkest Day'i gösterdiler, PCZone dergisi Darkest Day'i verecekmiş, adamlar CD'ye basmak için Interplay'den bile izin almış...

65 milyon, ki çogu genç hepsi ayrı ayrı yerlerde birçok kisi var ama neden bunlar bu kadar ayrık ? Level, ki Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi, bana yardım edebileceğiniz umudu ile size yazdım.

VAZGEÇMEDİM ve vazgeçmeyi de düşünmüyorum, eğer bana katılmak isteyen, bir grup oluşturabilecek programlama bilenler ve grafikerler size ihtiyacim var. ICQ: 121818152 E-Mail : tiaxrules@hotmail.com

Bu arada Zonguldakta yaşıyorum ve bana programlama ve grafikerlik öğretebilecek birini bulmam çok zor. Söylemekten korkmuyorum, 15 yaşındayım, gerektiğinden fazla hırslıyım (genelde insanlar yaşımı duyunca "Ohoo çocuk hayalleri bunlar" diye küçümsemeye çalışır. Asıl küçük kim acaba?)

Klasik lise sorunları var tabi (bilgisayar ve aile neden hiç uyusmaz?). Ama bunları halletmek kolay sadece yanlız olmadığımı bileyim.

Seni tebrik etmem gerekiyor. Türkiye'de insanların nasıl atıl bir şekilde, hareketsiz, tepkisiz, sadece ağzını oynatmayı becerebilen bir hale getirildiğini çok iyi çözmüşsün. Ne yazık ki bu bıkkınlık, bitkinlik gençlerimizin içine kadar yürümüş durumda. Ama en azından biz bu halde değiliz, biz ve bizi okuyan onbinlerce Türk insanı... Sana elimizden gelen bilgi yardımını yapmak isterdik, ama aramızda oyun veya mod yapımı üzerine profesyonel düzeyde bilgi sahibi olan kimse ne yazık ki yok. Ama en azından icq numaranı ve mailini yayınlayarak ilgilenenlerin sana ulaşmasını sağlayabiliriz. Ayrıca, news.anet.com.tr haber grubundaki PC_Oyun yapımı başlıklı gruba üye olursan, sana yardımcı olabilecek birçok insanla karşılaşacaksın. Ve orada yanlız olmadığını hissedeceksin.

BEN DE SIKILDIM

Ya Mad abi , tüm bunlardan bahsetmekten canım sıkıldı (nasıl sıkılmasin, ülkedeki oyun sanayi (var mi ki?) kopyacıların elinde, daha doğrusu kopya oyun sanayiinin). Umarım hepiniz iyisinizdir. Dergi çok iyi gidiyor. Sizin işiniz, olmayan bir piyasaya dergi yapmak. Bunun ne kadar zor ve sinir bozucu olduğunu ancak tahmin edebilirim. Umarım bahsettiginiz oyun projesi de iyi gidiyordur. Evet insanlar isteyince karşılarında hiçbir şey duramaz.

Hiç canını sıkma Baran. Biz de söylemiştik daha önce, Türkiye'de olmayan bir piyasa oyun piyasası. Ama yavaş yavaş, bizim de katkılarımızla oluşmaya başladı. Son zamanlarda yaşanan gelişmelere dikkat et... Ciddi anlamda satılacak kalitede en az üç oyun var yapılmakta olan (bu ayki haberlere baktıysan, görmüşsündür). Haziran ayında Türkiye'nin ilk oyun E-Oyun 2002 düzenleniyor. Ayrıca, senin gibi birçok genç giderek tüketmekten çok üretmek istemeye başladı. Bütün bunlar, bir yıl içinde oluşmaya başladı.

Ne kadar narsist ve kendimi beğenmis olduğumu bilsin herkes, sonra bana gelip "sen böylesin" demesin.

Bu arada kusura bakma ama birşey eklemek istiyorum. Berker Abi bir yazısında şöyle demişti "Biliyorum, çoğunuz bilgisayar kültürü olmayan ve sadece CS ya da Chat için bilgisayar kullanan kişilerden hoşlanmıyorsunuz. Çünkü bu kadınlar ve erkekler sanki sınırlarımızı ihlal ediyormuş gibi görünüyor. Bunlarla karşılaştığınızda sanki kutsal tapınaklarınızı yağmalamaya çalışan barbarlar tarafından saldırıya uğramış gibi hissediyorsunuz değil mi?". Evet aynen öyle hissediyorum.

Sanırım herşey ortada.Şimdilik beklemenin zamanı. Bu arada ne kadar narsist ve kendimi beğenmis olduğumu bilsin herkes, sonra bana gelip "sen böylesin" demesin. Evet ben böyleyim ve mutluyum.

Evet birçok şeyi aynı yazıda yazmak zorunda kaldım çünkü zamanım kısıtlı. Yine de şimdiden herşey için teşekkürler. Şu ülkede hala bu iş için çabalayan azınlıkta olduğunuz için. Umarım yeni yıl daha hayırlı olur...

Baran " Tiax " Kahyaoglu

Tiax rules the world ,With pain and blood .....

Son bir şey daha ; bu satirlari okuyorsan maili almissindir. Lütfen boş da olsa bana bir mail at. Mail hesabında bir sorun var galiba .

SERZENİŞ

Derginizi çok eskiden beri Uşak'tan takip ediyorum ve çok beğeniyorum. Güzel dergi yapıyorsunuz, ama neden maillerime cevap vermiyorsunuz?

Biz de seni çok eskiden beri İstanbul'dan takip ediyoruz Erdem. Senin haberin olmadan iki yıl önce seni pilot-okuyucu seçtik. Her hareketini takip ediyoruz. Her yamuğunu kaydediyoruz. Hatta Cuma akşamı okul çıkışında sandöviç aldığın satıcının yüzüne dikkatlice baksaydın bayağı bir şaşırabilirdin. E tabii bunca casusluğun arasında bir de sana mail atmamızı beklemiyordun herhalde.

Ben sizin için bir sürü güçlüğe katlanıyorum. Öyle ki yaklaşık iki yıl önce bir gazete bayisine girip "Level geldi mi?" diye sorduğumda bana "Kim geldi mi?" diye komplike bir cevap vererek beynimin zortlamasına neden olmuştu, ne kadar zorlandığımı siz hesap edin artık.

Hatırlıyorum, hatta o gazete satıcısını alıp, bir hafta kadar burada misafir etmiştik. O gün bugündür donanım bölümünü yazar. Ha bu arada, iki yıl önce şey zortlayan şeyin beynin olduğuna o kadar emin olma, biyolojiye derslerine biraz daha önem vermeni tavsiye ediyorum.

Eskiden siz derginin yanında oyun verirdiniz. Tamam anladık, ekonomik kriz var ama en azından eski oyunları verebilirsiniz. Mesela X-com gibi.

Versek yeni oyunları veririz Erdem. Eski oyunlara da yeni oyunlara da aynı miktarda "iki eşşek yükü kadar" para ödüyoruz Erdem. Eşşekleri editör yaptığımızdan bu yana, para transferi durdu, artık oyun veremememizin asli nedeni budur Erdem!

Evet, köşenin dibine geldik gene. Hayatınızda biraz bile olsa oyuna, dinlenmeye, kitaba, müziğe, yani beyninizi çalıştıracak şeylere zaman ayırın. Ve bize yazın. Buralardayız. Çoğunlukla...

Beni de aranıza alın!

Inbox & Outbox'a ulaşmak için neler yapılabilir. Kişiliğinize göre birçok alternatif sunuyoruz size. İstediğinizi seçmekte hürsünüz.

Eğer nostalji insanıysanız, Piyalepaşa Bulvarı, Zincirlikuyu Cd, Un İş Merkezi, 231/3 80380 Kasımpaşa/İSTANBUL adresine mektup atabilirsiniz.

Eğer bir faks makinasına sahip olacak kadar burjuvazi iseniz (0212) 2971733 numaraya faks çekebilirsiniz.

Eğer teknoloji insanıysanız level@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

Eğer donanımla ilgili bir probleminiz varsa, tugbek@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz, ama adam büyük ihtimalle uyuyor olacaktır, söyliyeyim.

LEVEL CD'leri...

Her ay oyunla ilgili, oyun dünyasında yeni ne varsa sizlere ulaştırmaya çalışıyoruz. Türkiye'nin en kullanışlı ara birimine sahip olan LEVEL CD'si yurt dışında master edildikten sonra editörlerimiz tarafından sizlerin ihtiyaçlarına göre yeniden derleniyor. Bu iki aşamalı hazırlık prosedürü Türkiye'nin en iyi oyun CD'sinin ortaya çıkmasını sağlıyor.

LEVEL BONUS CD



ÖDÜLLÜ HALF LIFE MODLARI
Existance beta / Poke646 / Wanted

ÖDÜLLÜ QUAKE 3 MODLARI
Akimbo 1.2 / Alliance 3.0 / Urban Terror

5 TÜRK OYUNU
Pusu / Actor / Dark Scream / Build City / Road Master

VIDEO: 2002'in en iddialı 10 oyunu
Armalion / C&C Renegade / Call of Cthulhu / Freelancer / Incoming Forces / Mafia / /Neverwinter Nights / Operation Flashpoint: Red Hammer / Runaway / Seadogs 2 / Warrior Kings

FİLM FRAGMANLARI
Blade 2 / Star Wars Episode 2 / / Matrix Revisited / Medn In Black 2 / Spiderman

20 Bağımlılık Yapıcı Oyun

QUAKE 3



Akimbo 1.2

Bu minicik Quake 3 modifikasyonu, "Quake 3 için En İyi Modifikasyon" ödülünü almayı başardı. Yaptığı şey çok basit. Sağ ve sol elinize istediğiniz iki farklı, veya aynı, silahı alarak kullanabilmenizi sağlıyor. İsterseniz ayrı ayrı, isterseniz aynı anda kullanabiliyorsunuz bu silahları. Modifikasyonu kurmak için akimbo12.zip dosyasının içeriğini, Quake 3'ün kurulu olduğu klasöre açmanız gerekiyor. Daha sonra da Options bölümünde Controls kısmında Akimbo sekmesi altındaki seçeneklerden gerekli tuşları ayarlamalısınız.



Alliance 3.0

Quake 3: Alliance da "Quake 3 için En İyi 2. Modifikasyon" ödülünü alarak büyük bir başarı elde etti. Quake 3'ün o müthiş hızlı oynanışını biraz daha geliştirerek multiplayer arenalarda kendine çok iyi bir yer elde etti. Yeni bir sılah, yeni power-up'ların haricinde, getirdiği en büyük yenilik bir tutunma kancası. Bu kanca sayesinde hareket kabiliyetiniz büyük ölçüde artıyor. Modifikasyonu kurarken dikkat etmeniz gereken şey, Quake 3'ün bilgisayarınızda kurulu olduğu klasörü doğru olarak gösterebilmeniz.



Urban Terror beta 2.0

Quake 3 için yapılmış Counter Strike tarzı modifikasyonlar arasında en başarılısı Urban Terror. Çok geniş bir silah seçeneğinin yanısıra, Counter Strike'da olmayan Free For All, Capture the Flag gibi Quake 3'e özgü oyun şekillerini çok iyi bir şekilde gerçek silahlarla oynanabilir hale uyarlamışlar. Gerçekten başarılı bir modifikasyon ve beğeneceğinize eminim.

HALF LIFE



Poke 646

Black Mesada ki olaylardan yıllar sonra dünya hala uzaylılarla boğuşmaktadır. Hükümet konusunda uzman askerleri ve bilimadamlarını toplayarak uzaylıların dünyaya gelmesini engellemek için onların tüm portallarını bir seferde kapayacak bir projenin son aşamasına gelmiştir. Biz bir bilim adamını oynuyoruz. Çalıştığımız laboratuarda bir kaza yapıp bayılıyoruz ve ayıldığımızda gene dünyayı kurtarmaya başlıyoruz. Modun kurulumu çok basit ve size Half Life tekrar bambaşka levellarla oynatıyor. Farklı silahlar da mevcut. Kesinlikle oynamalısınız. Bu mod ikinci bir Half Life.



Wanted

Half Life'ı uzak batıda oynarsanız ne olur? Elinizde altı patlar've göğsünüzde gümüş bir yıldızla suçlulara karşı savaştığınız wanted senaryo olarak ta güzel bir kurguya sahip. Fakat bölümler arası geçişlerde bazen oyun takılabiliyor. Yani oyunda hareket edemiyorsnuz. Bu durumda bir önceki save'inize dönüp tekrar devam etmelisiniz. Yani oynarken sık sık saveleyin. Bunun dışında başka hiç bir sorun yok. Kurulumu da gayet basit. Zaten herşeyi oyunun kendisi hallediyor.



Existance beta1.0

Matrix severler buraya! Existance bir multiplayer mod ve beta sürümü olduğu için tek bir haritası var. Fakat aynı haritayı gece ve gündüz olarak oynayabiliyorsunuz. Amacınız ise Morpheus'u kurtarmak. İki takımında skinleri filmden alınmış. Yani ajanlarla Neo karşı karşıya geliyor. Silahlar ve harita filmdekiyle birebir. Hatta grup arkadaşlarınızla konuşmak istediğinizde Nokia'nızı elinize alıp öyle mesaj yolluyorsunuz. Duvarlardan atlamak ya da parende atmak gibi yetenekleriniz yok ama eh o kadarı da belki ileride gelir.



LEVEL 02/2002

OYUN DEMOLARI

Medal of Honor: Allied Assault / Serious Sam 2 / Etherlords / Mall Tycoon / Trainz / The Rage / Jets'n'Guns / Penguins Puzzle

PROGRAMLAR

Bulletproof 2.40 / GeForce Tweak 3.1.1 / MS Messenger 4.6 / Trillian 0.71 / WinAmp 2.78 / XPAntiSpy / DivX

YAMA DOSYALARI

Civilization 1.16f / Etherlords 1.03 / Flashpoint 1.40 / Wizardry 8 23.12

Origami!

Sağdaki şey, dostlarım, elinize bir adet makas alıp işaretli yerlerden doğru bir şekilde kestiğinizde ve akabinde katladığınızda, şirin bir CD kapağı haline gelecektir. Boş bir plastik kapağın içine ön ve arka yüz olacak şekilde hazırladığımız bu kapak, değerli Level CD'lerinizi bundan sonra kaybetmemenizi ve içeriğini bir çırpıda görmenizi sağlayacak son derece faydalı bir eserdir. Deneyin, göreceksiniz.
Ama burada denenmişi var?!?

Yerin dibine girdik

Level CD'sinin ücra köşelerinden birinde, Level Underground diye minik bir klasör var. Sizden ve bizden birçok şeyin bir araya gelip dansettiği bu yere siz de katkıda bulunmak istiyorsunuz biliyoruz... O halde bizimle ve bütün Level'cılarla paylaşmak istediğiniz 500 KB'ı geçmeyen yazı, resim ve bilimumlarınızı level@level.com.tr'ye gönderin. Tabii gönderdiklerinizin yanına minik bir text dokümanında kendi adınızı ve mailinizi sakın eklemeyin, adınızın eserinizin yanında yazılmasını istiyorsanız o başka tabii.



VOGEL

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

ŞUBAT 2002



Medal of Honor: Allied Assault

LEVEL Medal of Honor: Allied Assault ŞUBAT 2002



Etherlords
\Demos\Etherlords\Setup.exe



Serious Sam 2: Second Encounter
\Demos\Serious Sam 2\serioussam2demo.exe



Mall Tycoon
\Demos\Mall Tycoon\malltycoondemo.exe

LEVEL 02/2002

En Son Demolar: Etherlords, Jets'n'Guns, Mall Tycoon, Medal of Honor: Allied Assault, Penguins Puzzle, Serious Sam 2: Second Encounter, The Rage, Trainz



AYIN DEMOSU: Medal of Honor: Allied Assault
\Demos\Medal of Honor\Setup.exe

ŞUBAT 2002 Medal of Honor: Allied Assault LEVEL

Bu CD Kapağı sırtını işaretli yerlerden kesip, katladıktan sonra CD'nizi koyacağınız bir plastik CD kabının ön ve arka yüzlerine yerleştirmenizi biz LEVEL ekibi olarak tavsiye ediyoruz. İşbirliğiniz için teşekkür ederiz.



Demolar \Demos
Etherlords .... Etherlords\Setup.exe
Jets'n'Guns .... Jets'n'Guns\SETUPJNG.exe
Mall Tycoon .... Mall Tycoon\malltycoondemo.exe
Medal of Honor .... Medal of Honor\Setup.exe
Penguins Puzzle .... Penguins Puzzle\PenduinPuzzleSetup.exe
Serious Sam 2 .... Serious Sam 2\serioussam2demo.exe
The Rage .... The Rage\TheRage_demo.exe
Trainz .... Trainz\Setup.exe

Programlar \Shareware
BulletProof .... BulletProof\BPFTP240.exe
GeForce Tweak .... GeForce Tweak\GTUsetup.exe
MSN Messenger .... Messenger\MMSSETUP.exe
Trillian .... Trillian\trillian-v0.71.exe
CuteZIP .... CuteZIP\cutezip.exe
Winamp .... Winamp\winamp278_std.exe
XP Anti Spy .... XPAntiSpy\xp-AntiSpy3E.exe

Sürücüler \Drivers
DirectX 8.1 Windows 98 .... DirectX\dx81eng.exe
DivX Codec .... DivX\DivX412Bundle.exe
VIA Sürücüleri .... Via 4in1\Setup.exe

Yama Dosyaları \Updates
Civilization 3 .... Civilization 3\civilization3patch116f.exe
Etherlords .... Etherlords\etherlords103eng.exe
Operation Flashpoint .... Flashpoint\OFP_Upgrade_4_v140.zip
Wizardry 8 .... Wizardry 8\Wiz8Patch2001_12_23_release.zip



OYUN DEMOLARI
Medal of Honor: Allied Assault
Serious Sam 2
Etherlords
Mall Tycoon
Trainz
The Rage
Jets'n'Guns
Penguins Puzzle

PROGRAMLAR
Bulletproof 2.40
GeForce Tweak 3.1.1
MS Messenger 4.6
Trillian 0.71
WinAmp 2.78
XPAntiSpy
DivX

YAMA DOSYALARI
Civilization 1.16f
Etherlords 1.03
Flashpoint 1.40
Wizardry 8 23.12

+oyunlar

Demolar kısmından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabilir, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp o oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağını ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünün ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun.

Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkmış veya çıkacak olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştırmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, videoyu görmeniz mümkün değildir.

Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkmasına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtikten sonra ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'u ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere bakabilirsiniz.

Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Crack'li olduğundan, bu yama dosyaları Crack'li oyunlarda çalışmayacaktır. Eğer sizde oyunun Crack'li versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmayın.

+hile arşivi

İki ayda bir verdiğimiz Dirty Little Helper (DLH) adlı programda, son bir yıl içinde çıkmış birçok oyunun hile, tam çözüm ve trainer'larını İngilizce yazılmış olarak bulabilirsiniz. CD'de haddinden fazla yer kapladığından bir yıldan eski oyunların hileleri programdan çıkartıyoruz. Sonra bize gelip "Neden Fifa 96'nın hilesi yok burada?!!!" diye ağlamayın.

+programlar

Shareware bölümünde, bilgisayarınızı kullanmanızı kolaylaştıracak programlar bulabilirsiniz. Ayrıca Demolar bölümündeki videoların çalışması için bir video gösterici veya codec gerekiyorsa, burada bulabilirsiniz.

Sürücüler bölümünden oyunları oynamanız için gereken Direct X'in en son versiyonunu bulabilirsiniz. Ayrıca, piyasada en yaygın bulunan ekran kartlarının en son sürücülerini de burada bulabilirsiniz.

+diğerleri...

PROGRAMLAR
Bullet Proof
GeForce Tweak
Messenger
Trillian
Winamp
XPAntiSpy

YAMA DOSYALARI
Civilization 3
Etherlords
Operation Flashpoint
Wizardry 8

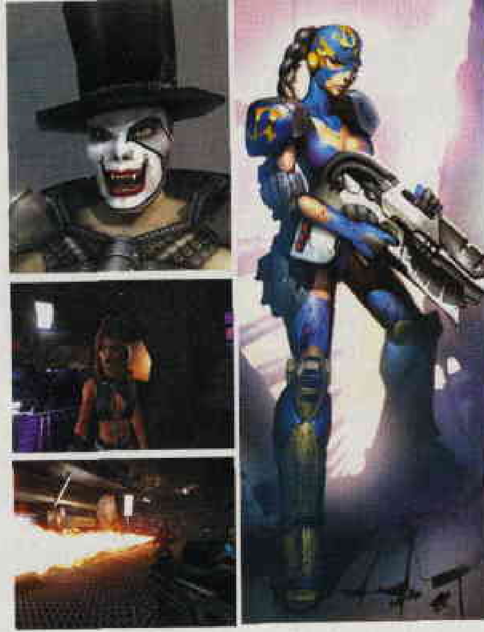
MART

Gerçek Dışı Oyunlar

UNREAL, 1998'de piyasaya çıktığında hiç kimse QUAKE'in egemenliğini elinden alabileceğine inanmıyordu. Ama öyle oldu. Müthiş grafik efektleri, herhangi FPS oyununda ancak görmeyi hayal edebileceğimiz genişlikte savaş alanları ve bizi bile şaşırtmayı başaran bir yapay zekası vardı.

Aradan geçen 4 yıl içinde yirmiye yakın oyun oyunda kullanıldı UNREAL ve ondan çok daha gelişmiş olan UNREAL TOURNAMENT grafik motoru. 2002'de ise üçüncü nesil Unreal grafik motoru geliyor: WARFARE. İnanamayacağınız özelliklere sahip olan Unreal Warfare, sadece grafik değil, aynı zamanda nesnelerin gerçek fizik kurallarına göre hareket etmesini sağlayan bir fizik motoru.

Ve bu müthiş motoru kullanan birçok oyun da şimdiden yapım aşamasında. Birçoğu DOOM 3 ve QUAKE 4'ten en az bir yıl önce piyasaya çıkacak bu oyunlar tek kişilik ve multiplayer aksiyon oyunlarına bakış açınızı değiştirecekler. UNREAL TOURNAMENT 2, DEUS EX 2, MAELSTROM gibi 8 gerçek dışı oyun hakkında daha önce hiçbir yerde okumadığınız çok özel bilgiler, müthiş ekran görüntüleri ile birlikte, Mart sayımızda sizleri bekliyor olacak.







PORTFÖY

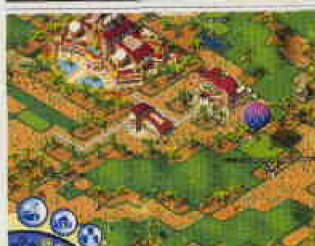
Mart Ayı'nda inceleyeceğimiz oyunlar



Disciples 2: Dark Prophecy
HEROES OF MIGHT & MAGIC serisinin en ciddi rakibi olan DISCIPLES 2, yeni ırkları, efektleri ve çok daha bağımlılık yapan oynanışı ile geri dönüyor.



Black & White: Creature Islands
İlk BLACK & WHITE'ı sevdiyseniz, CREATURE ISLE hoşunuza gidecek. Eğer sevmediyseniz bile, CREATURE ISLE'ı beğenme şansınız yüksek.



Sid Meier's Sim Golf
Sid Meier'ın "hafif meşrep" ilk strateji oyunu SIM GOLF. Kendi sahalarınızı dizayn edip para kazanmaya çalışıyor, hatta bizzat siz de yeşil sahaya iniyorsunuz.



Wizardry 8
Bahtsız firma Sir-Tech'in son oyunu olan WIZARDRY 8, güzel bir RPG serisine hakettiği son noktayı koyuyor. Acaba MIGHT & MAGIC 6'nın tahtı elinden gidiyor mu?

LEVEL

Genel Yayın Koordinatörü
Gökhun Sungurtekin — sgokhun@chip.com.tr
Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
Sinan Akkol — sakkol@level.com.tr
Yazı işleri Müdürü
Tuğbek Ölek — tugbek@level.com.tr
Yazı İşleri
Burak Akmenek — burak@level.com.tr
Kadir Tuztaş — ktuztas@chip.com.tr
M. Berker Güngör — gberker@level.com.tr
Serpil Ulutürk — serpil@level.com.tr
LEVEL web Sitesi
Selçuk İslamoğlu — sislamoglu@level.com.tr
Serbest Yazarlar
Batu Hergünsel — batuher@level.com.tr
Can Kori — can@level.com.tr
Emin Barış — megaemin@level.com.tr
Eser Güven — eser@level.com.tr
Gökhan Habiboğlu — gokhab@level.com.tr
Güven Çatak — guven@level.com.tr
Onur Bayram — onur@level.com.tr
Grafik Tasarım
Didem İncesağır — didem@level.com.tr
Yazı İşleri e-mail Adresi:
level@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem
Finans Müdürü Aylin Aldemir
Halka İlişkiler Müdürü Özlem Cenker
Pazarlama Bölümü Aylen Çar
Abone Bölümü Satış Müdürü Asu Bozyayla
Abone Servisi Ayten Akgüre, Ebru Cinek
Dağıtım Müdürü Cem Cenker
Dağıtım Asistanı Mehmet Çil
Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan
VOGEL Medya Yayımcılık A.Ş. Adına Sahibi Gökhun Sungurtekin

VOGEL MEDYA YAYIMCILIK REKLAM GRUBU
Satış Müdürü:
Gülcan Bayraktar — gulcanb@vogel.com.tr
Pazarlama Müdürü
Güler Okumuş — oguler@vogel.com.tr
Reklam Müdürü
Yeliz Koyun — kyeliz@vogel.com.tr
Reklam Trafikeri
Aynur Kına — aynur@vogel.com.tr

Renk Ayrımı-Film Çıkış ve Baskı
ASIR Matbaacılık Ltd. Şti. Tel:(212) 283 84 38
Dağıtım: BİRYAY A.Ş.
VOGEL Medya Yayımcılık A.Ş.:
Piyalepaşa Bulvarı Zincirlikuyu Cad. Ün İş Merkezi 231/3
Kasımpaşa/İstanbul
Telefon: (212) 297 17 24 (pbx)
Faks: (212) 297 17 33
Abone Faks: (212) 238 73 43
Yazı İşleri Faks: (212) 238 73 26
Web Adresi: http://www.chip.com.tr
Vogel Ankara Temsilcisi: Serra Yurtman
Telefon: (0312) 495 24 47
e-mail: vogelmedya@sim.net.tr


VOGEL